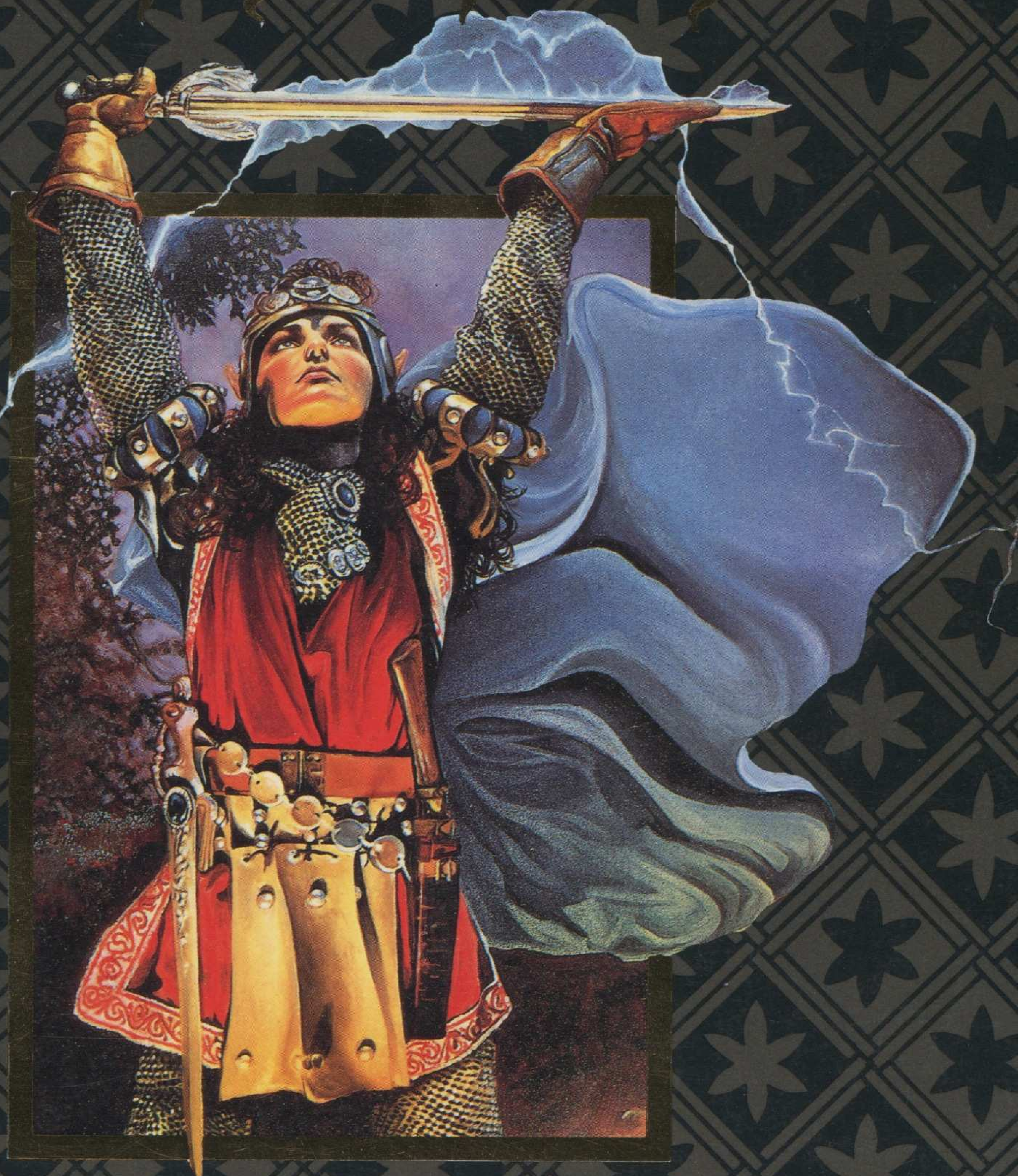
9430F

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



LES ELFES DE L'ÉTERNELLE-RENCONTRE





Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



LES ELFES DE L'ÉTERNELLE-RENCONTRE



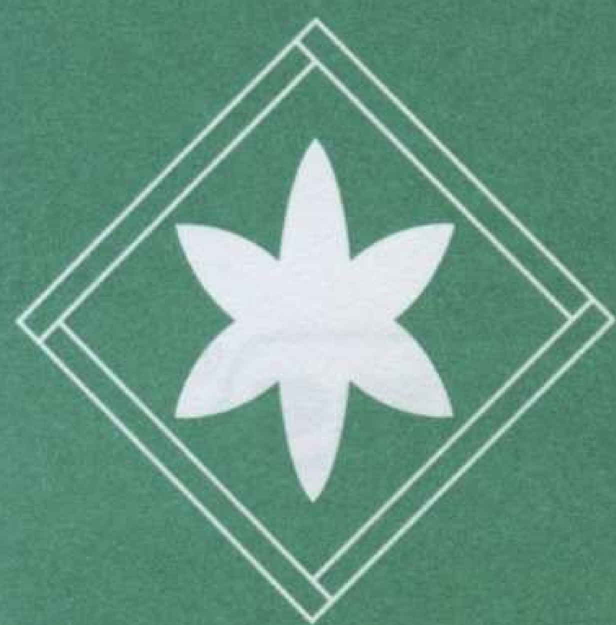
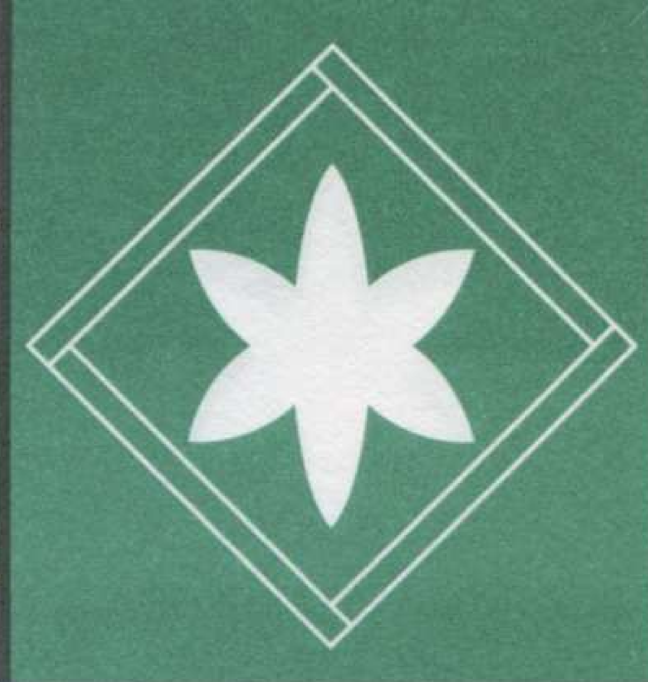


Table des Matières

Crédits
Conception : Anthony Prior
Révision : Anne Gray McCready
Coordination : Karen S. Boomgarden
Illustrations Intérieures : Daniel Frazier
Cartes : Dennis Kauth
Coordination avant impression : Tim Coumbe
Composition : Luis Ogg,. Toni Sánchez
Production : Hans L. Kötz
Traduction : Isabelle Troin-Joubaud
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal



Random House et ses filiales possèdent les droits de distribution mondiaux sur le marché du livre pour les produits en langue anglaise de TSR, Inc. Distribué par TSR Ltd. sur le marché du livre et du jeu au Royaume Uni. Distribué par des distributeurs régionaux sur le marché du jeu et du jouet.

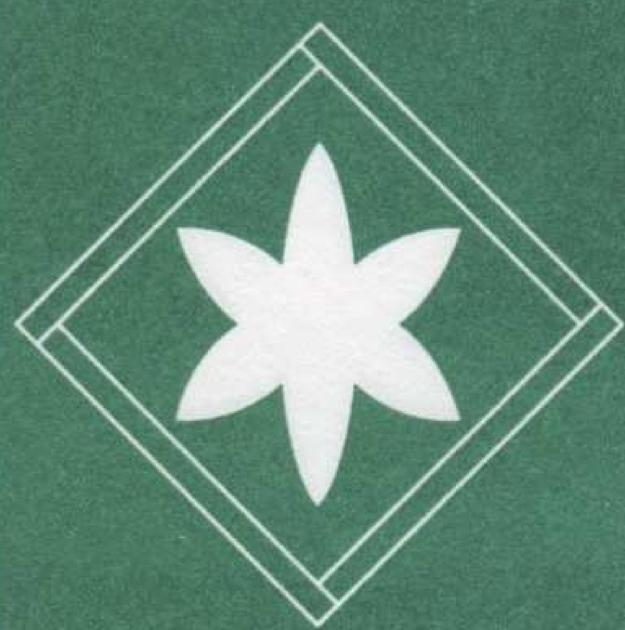
TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry
Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 86009 081 8

9430FXXX1401



Introduction

Par-delà l'immensité balayée par les vents de la Mer Inviolée, protégée par de formidables enchantements et sous la protection des dieux, l'Éternelle-Rencontre brille de mille feux, comme un rêve devenu réalité sur Toril. Là, isolés des royaumes humains et des tourments de Féerune, les elfes des Royaumes Oubliés se sont rassemblés pour vivre l'étape finale de leur existence, sous la bannière de la Reine Amlaruil.

Depuis bien longtemps, l'Éternelle-Rencontre est un endroit mystérieux, dont on sait seulement qu'il est l'ultime refuge des elfes. Jusqu'à présent, la plupart des détails relatifs à l'île elle-même, sa géographie, ses dirigeants et sa société, sont restés dans l'ombre. On sait que l'Éternelle-Rencontre est protégée par des illusions, et que les navires s'égarent ou disparaissent mystérieusement s'ils approchent de l'île ; et aussi que la marine elfique est la meilleure de tous les Royaumes. On sait également que c'est la Reine Amlaruil qui dirige l'Éternelle-Rencontre, et que son mari Zaor a été assassiné il y plusieurs dizaines d'années. Et c'est à peu près tout.

Ce supplément tente d'exposer et d'expliquer le fonctionnement interne de l'île elfique, afin que celle-ci puisse servir de décor de campagne dans les FORGOTTEN REALMS. Jusqu'à présent, l'Éternelle-Rencontre a toujours été officiellement réservée aux elfes et fermée aux humains, aux nains et aux autres races. Mais ce supplément vous permettra de l'inclure dans votre campagne, afin que vos joueurs puissent visiter cette île mystérieuse, ou du moins interagir avec ses habitants.

Les habitants

On trouve quatre sous-races majeures sur l'Éternelle-Rencontre, dont chacune possède une culture et une personnalité uniques. Les *elfes dorés* sont les plus traditionnels : hautains, distants, et quelque peu arrogants. Leurs cousins les *elfes verts*, par contre, sont des elfes sauvages dans tous les sens du terme. La société des *elfes argentés* se positionne à mi-chemin entre les deux précédentes, avec une forte influence de la culture celtique ancienne. Au large vivent les *elfes aquatiques*. Ils possèdent un royaume sous-marin indépendant, mais qui entretient des relations étroites avec l'Éternelle-Rencontre (la cinquième sous-race, les drows, n'a pas suivi la Retraite ; mais vous trouverez plus loin des précisions concernant les relations entre l'Éternelle-Rencontre et les elfes noirs).

L'Éternelle-Rencontre abrite également de nombreuses tribus et groupes de créatures sylvaines, qui entretiennent d'étroites relations avec les différentes nations elfiques depuis des millénaires, ainsi que des centaures, pégases, licornes, esprits-follets et dragons fées.

Sources

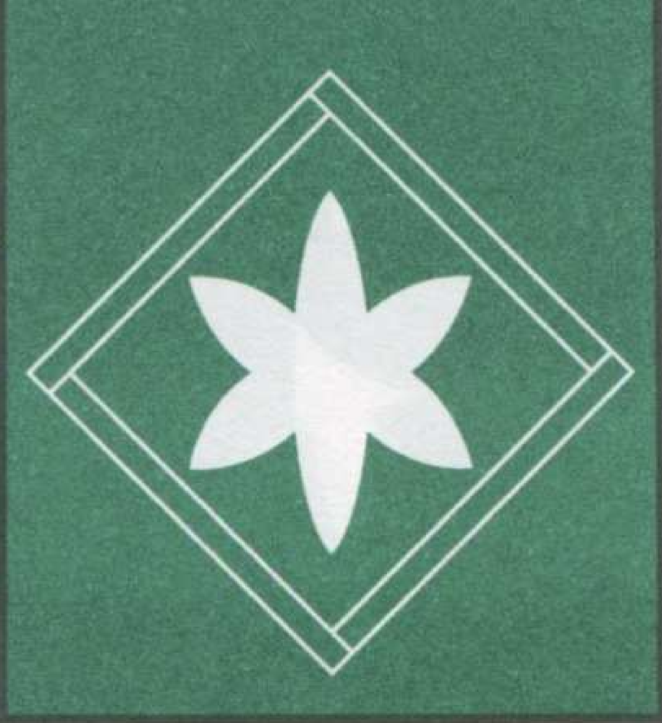
Ce supplément utilise des informations précédemment publiées dans plusieurs des livres de la série MJSR, ou extraites du décor de campagne des Royaumes Oubliés. Bien que ces volumes ne soient pas indispensables, ils vous permettront d'apprécier celui-ci à sa juste valeur, car *les Elfes de l'Éternelle-Rencontre* leur emprunte leur terminologie et certains des profils qu'ils contiennent. Voici les plus utiles de ces autres suppléments.

MJSR1, *Le Manuel Complet du Guerrier* : Ce livre contient plusieurs règles et idées intéressantes pour des guerriers elfes, y compris de nouveaux styles de combat comme l'archerie montée, et de nouvelles armes. Les profils convenant à un guerrier elfe sont les suivants : chevaucheur de bête, preux, sauvage (pour les elfes verts particulièrement primitifs), bretteur et barbaresque.

MJSR2, *Le Manuel Complet du Voleur* : Bien que le vol manifeste soit plutôt mal vu à l'Éternelle-Rencontre, la plupart des talents de voleurs sont utilisables par les éclaireurs, espions et chasseurs elfes. Les profils convenant à un elfe sont les suivants : acrobate, aventurier, éclaireur, espion et bretteur.

MJSR3, *Le Manuel Complet du Prêtre* : Les prêtres et les prêtresses sont d'une importance capitale pour la société elfique de l'Éternelle-Rencontre, et la plupart des profils fournis dans ce supplément peuvent être adaptés aux besoins des divinités elfiques. Les profils convenant à un elfe sont les suivants : barbare/berserker (pour les elfes verts), pacifiste, prophète et sauvage.

MJSR4, *Le Manuel Complet du Magicien* : l'Éternelle-Rencontre est un endroit imprégné de magie ancienne et puissante, et les magiciens qui



servent la Reine Amlaruil utilisent des sorts inconnus du monde extérieur. Les profils convenant à un magicien elfe sont les suivants : militant, mystique et sauvage.

MJSR7, *Le Manuel Complet du Barde* : Bien que les elfes ne puissent pas être bardes en principe, le ménestrel elfe décrit dans ce supplément est tout à fait approprié à l'Éternelle-Rencontre. Vous y trouverez également divers objets magiques et instruments de musique, particulièrement utiles pour décrire la société et les célébrations elfiques.

MJSR8, *Le Manuel Complet des Elfes* : Ce volume est le plus utile de la série des MJSR pour tout MD désireux d'inclure l'Éternelle-Rencontre dans sa campagne des Royaumes Oubliés. Nous utilisons ici plusieurs règles et conventions extraites de ce supplément concernant notamment la psychologie des elfes, leurs sociétés, leurs profils, leur magie, leurs objets magiques, leurs compétences et diverses créatures.

GMSR3, *Catalogue des Armes et Équipements* : Ce supplément contient diverses armes convenant à des elfes, ainsi que des informations détaillées sur les cottes de mailles elfiques et drows.

GMSR4, *Les Dieux des Monstres* : Ce supplément contient des informations détaillées sur les dieux et les mythes elfiques. *Les Elfes de l'Éternelle-Rencontre* fait de nombreuses allusions à la Seldarine. Ce groupe de dieux est décrit en long, en large et en travers dans le GMSR4.

ROR2, *Le Monde des Elfes Noirs* : Ce supplément contient toutes sortes de détails sur les cousins maléfiques (quoique pas toujours) des elfes, les Drows.

ROR3, *Les Pirates des Étoiles Déchues* : Ce supplément contient des règles de combat naval détaillées, que nous utiliserons dans *les Elfes de l'Éternelle-Rencontre.*



CHAPITRE 1

L'Éternelle-Rencontre et ses habitants

Le texte suivant est extrait d'une longue lettre écrite par le Capitaine Carreigh Macumail au Seigneur Khelben Arunsun de Fort Bâton-Noir en réponse à sa demande d'informations concernant l'Éternelle-Rencontre. La lettre de Macumail est un document remarquablement concis et bien documenté, qui jette la lumière sur la culture et la société des mystérieux elfes de l'Éternelle-Rencontre.

Très cher Seigneur Khelben,

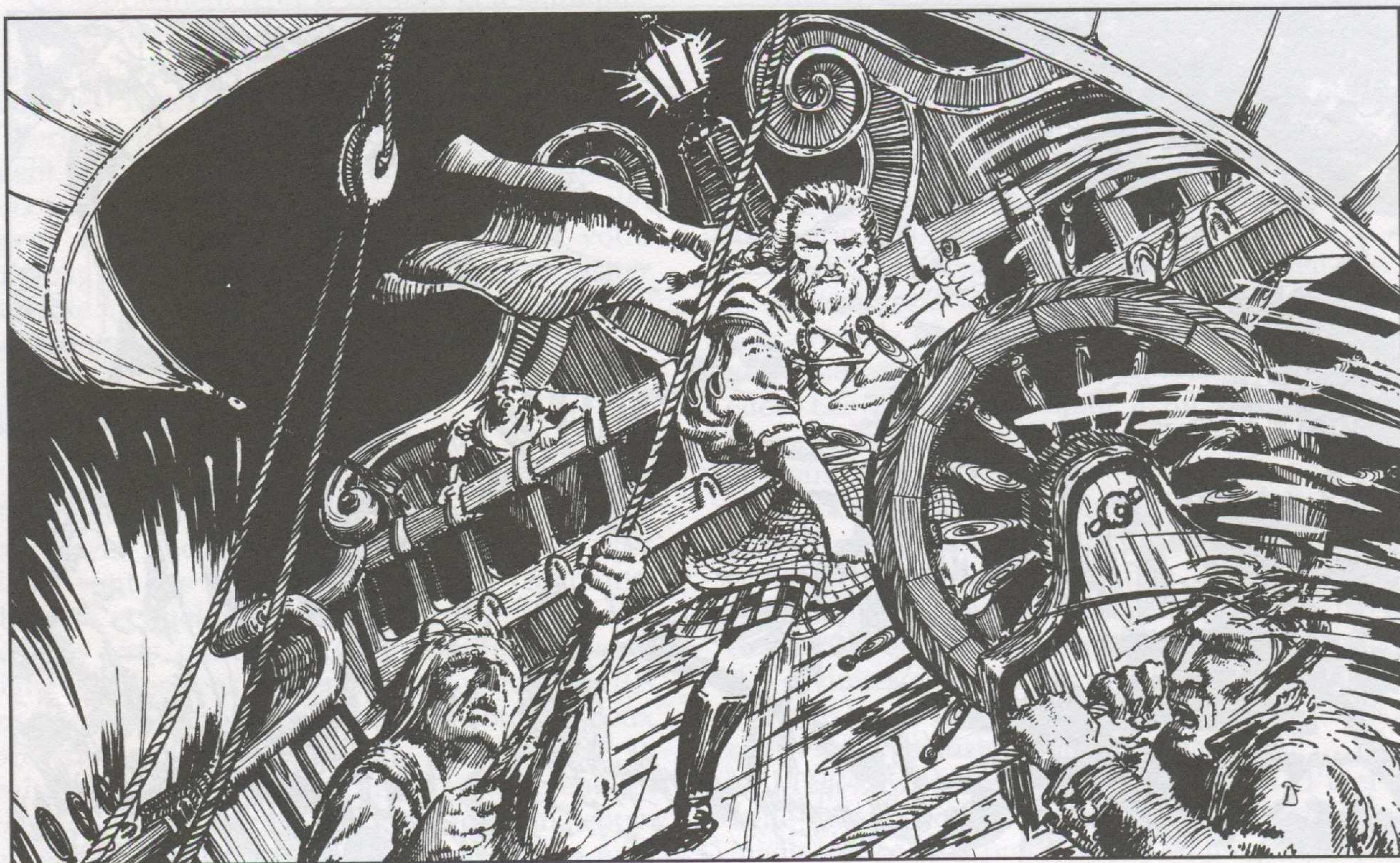
Je vous salue respectueusement en mon nom et en celui de tout l'équipage du *Fendeur de Brume*. En réponse à votre requête, je me suis efforcé de résumer, au mieux de mes maigres capacités, les multiples facettes de la société de l'Éternelle-Rencontre, et de satisfaire votre curiosité quant à l'histoire de cette île et aux nombreux mystères qui l'entourent.

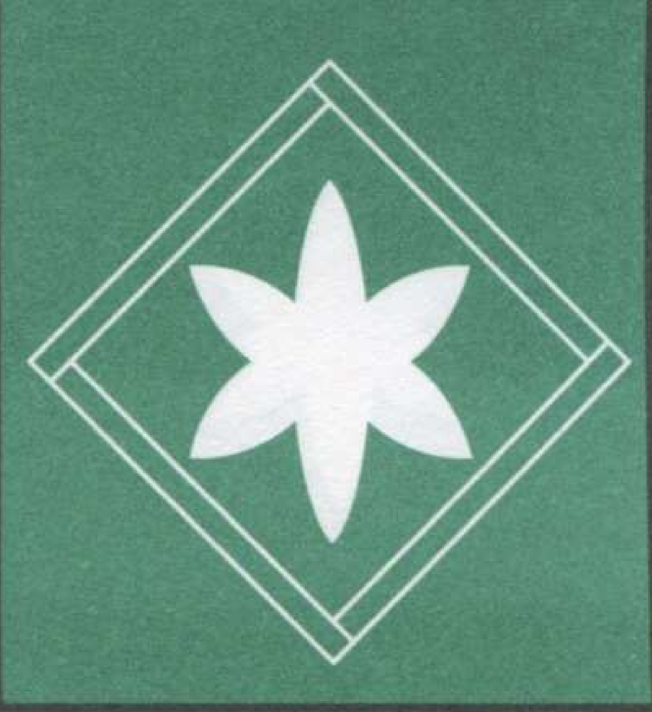
Voyage vers l'Éternelle-Rencontre

J'avoue volontiers que je suis l'un des très rares humains à avoir eu le privilège de visiter l'Éternelle-Rencontre et de contempler ses merveilles, et que peu de personnes jusqu'ici ont eu accès aux informations qui suivent. Je vous révèle tout ceci sous le sceau de la plus stricte confidentialité ; je suis bien certain que vous en comprendrez les raisons et respecterez ce secret.

Mon premier contact avec l'île de l'Éternelle-Rencontre et ses habitants fut tout à fait surprenant. Comme vous le savez, je suis très ami avec la druidesse elfe verte Ærilaya. À l'époque, je ne l'avais pas vue depuis plusieurs années, car ma carrière de flibustier dans la Mer des Étoiles Déchues n'avait pas pris la tournure que je souhaitais, et j'avais dû me renflouer sur la Côte des Épées. Là-bas, grâce à mon nouveau navire le *Fendeur de Brume* et à un équipage loyal, j'avais pu reprendre la vie d'aventurier pour mon propre compte.

C'est là, après plusieurs mois de succès mitigé, que je fus contacté par ma vieille amie. Il semblait qu'elle avait décidé de faire Retraite et de rejoindre l'île lointaine et sacrée de l'Éternelle-Rencontre. Sa décision n'était pas entièrement fondée sur





des considérations religieuses et philosophiques. Elle m'expliqua vaguement avoir été impliquée dans un scandale avec un moine de Chauntéa, un chêne et un tonneau de bière (ainsi, devais-je apprendre par la suite, qu'un commandant de garnison, un archer elfique et un cirque ambulant), et souligna que son existence serait probablement plus paisible à l'Éternelle-Rencontre.

À cette époque, comme la plupart des citoyens de Féerune, je doutais presque de l'existence de cette île légendaire. Je savais que l'Île Verte, comme on l'appelle également, a soi-disant été créée pour les elfes par leur dieu Corellon Larethian, il y a plusieurs millénaires, afin de leur servir de refuge. Au fur et à mesure que la population elfique diminue sur Féerune, de plus en plus d'elfes se rendent vers cette ultime et paisible forteresse, où la reine est l'une des leurs et où ils sont les maîtres incontestés.

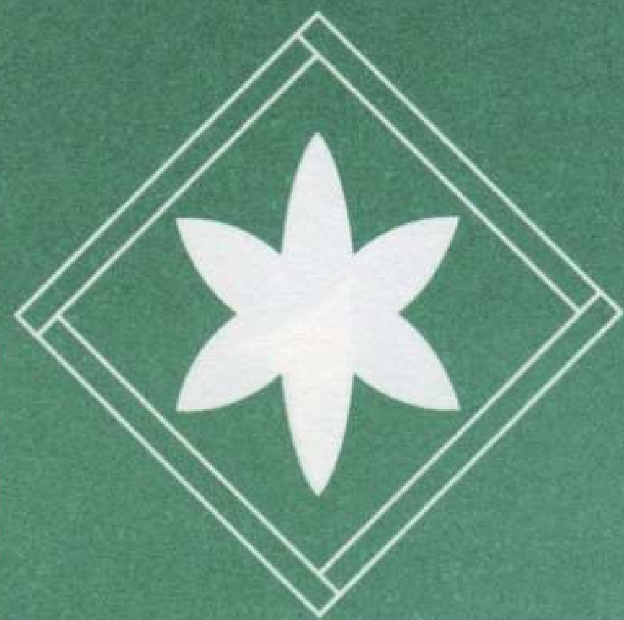
L'île est protégée par de nombreuses barrières magiques, et même un bon marin peut facilement passer à côté sans s'en rendre compte. On dit également que des tempêtes, des sorts de *téléportation* et des bêtes immenses contribuent à défendre l'Éternelle-Rencontre.

Je n'étais guère enthousiaste à l'idée d'accomplir un tel voyage, étant donnée la réputation de l'île, et le fait que je doutais de son existence même. Mais mon amie réussit à me convaincre, et quelques jours plus tard, le *Fendeur de Brume* appareillait pour se rendre vers l'île mystérieuse.

À ce jour, je ne suis toujours pas certain des raisons qui me poussèrent à accomplir ce voyage. Je m'étais toujours considéré comme un ami des elfes, et j'avais même entrepris une dangereuse quête dans la Mer des Étoiles Déchues, pour retrouver un trésor elfique perdu. Lorsque je le rendis au noble elfe qui prétendait en être le légitime propriétaire, il me dit que son peuple m'était reconnaissant. Je ne m'étais pas rendu compte à quel point…

Le voyage se déroula sans incidents. Nous fîmes tranquillement voile vers les Sélénae, où je rendis visite à plusieurs amis et membres de ma famille résidant sur l'île de Gwyneth. De là, nous repartîmes vers le grand large, plein ouest, puisque c'est là-bas que se trouvait l'Éternelle-Rencontre à en croire Ærilaya.





Trois jours après notre départ de la ville de Corwell, nous nous retrouvâmes dans une situation qui allait avoir d'importantes répercussions sur la suite de mon histoire. Ma vigie me cria qu'elle apercevait au loin deux navires engagés dans un combat meurtrier. Comme nous nous approchions de la bataille, je vis que l'un des deux bateaux arborait le pavillon de Jaq Meadu, l'un de mes vieux ennemis du temps de ma carrière sur la Mer des Étoiles Déchues. Lui et son équipage prenaient d'assaut un étrange et magnifique vaisseau à la coque blanche et allongée, dont la proue représentait un cou et une tête de cygne.

Ærilaya poussa un cri de surprise. Elle me dit que c'était un navire elfique de l'Éternelle-Rencontre. Sans hésitation, j'ordonnai à mes hommes de rejoindre leurs postes de combat, et nous volâmes au secours du vaisseau.

Notre arrivée prit Meadu et son équipage par surprise. Tandis que nous accostions, je sautai par-dessus le plat-bord, sabre à la main, en criant le nom de Meadu. Le pirate grisonnant, qui était occupé à embrocher un mince guerrier elfe en armure d'écailles blanche, releva les yeux de sa peu ragoûtante occupation et bondit vers moi, en hurlant et en invoquant une bonne douzaine de dieux différents.

Le combat fut miséricordieusement rapide. Meadu était fatigué et le poids des ans pesait lourdement sur ses épaules. Il tomba sous les coups de mon sabre, et ceux de ses hommes qui avaient survécu se rendirent en voyant que la bataille était perdue.

Je renvoyai le vaisseau de Meadu aux Sélénae, muni d'un équipage de prise et des prisonniers mis aux fers dans la cale ; puis je m'efforçai d'évaluer les dégâts. Le bateau-cygne avait été gravement endommagé, et faisait eau de toutes parts. Envahi par une profonde tristesse en voyant couler ce vaisseau magnifique, je pris les elfes survivants à mon bord.

Ces derniers se montrèrent à la fois reconnaissants et amicaux. Plusieurs importants dignitaires de Féerune montèrent à bord, ainsi qu'un individu portant robe et capuche, et dont on m'informa que son identité devait demeurer secrète.

Une prêtresse elfe du nom de Dænalaia se présenta à moi, et je lui expliquai le but de mon voyage. Reconnaissante de l'aide que j'avais apportée aux siens, elle me proposa de nous aider à franchir les défenses de l'Éternelle-Rencontre, et de parler de moi à la reine.

J'étais enfin convaincu de l'existence de notre destination, et ordonnai que l'on se préparât à repartir.

Quant à l'identité de notre mystérieux passager, je n'affichai aucune curiosité, mais je brûlais intérieurement du désir de découvrir son secret. Ce que je ne savais pas, c'est que le secret en question avait lui aussi l'intention de me découvrir.

Ce soir-là, j'étais en train d'écrire dans mon journal de bord lorsque je fus interrompu par de légers coups à la porte de ma cabine. Furieux, je me dirigeai vers elle, prêt à passer un savon au matelot qui avait l'impertinence de me déranger.

Dans l'embrasure se tenait la mystérieuse silhouette encapuchonnée qui était montée à bord l'après-midi.

« Puis-je entrer, capitaine ? » dit une voix étouffée, mais nettement féminine.

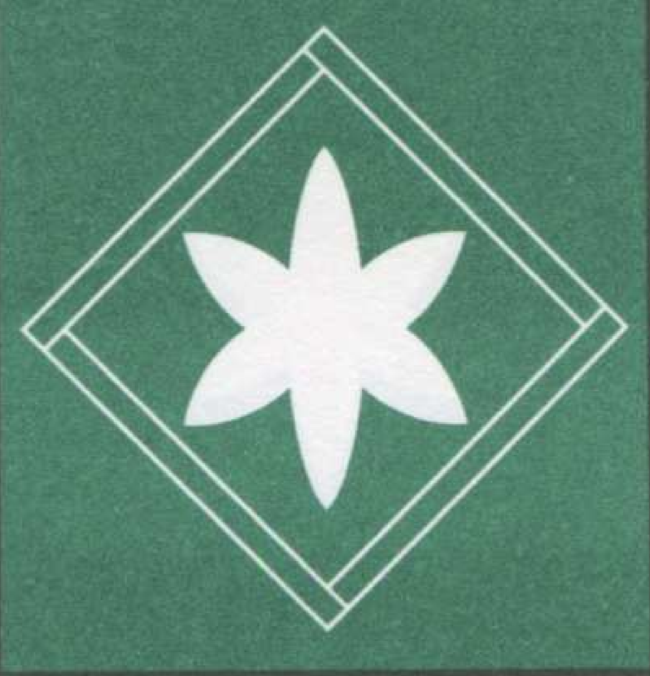
J'acquiesçai silencieusement et m'effaçai pour qu'elle puisse pénétrer à l'intérieur. Elle n'avait pas plus tôt mis le pied dans ma cabine qu'elle repoussa sa capuche avec une indifférence presque tangible, et se tint devant moi à visage découvert.

Involontairement, je fis un pas en arrière et étouffai un hoquet de surprise.

C'était une elfe noire, comme l'indiquaient clairement sa peau d'ébène, ses yeux d'un violet profond et ses cheveux argentés. Elle portait un vêtement drow typique : noir, moulant et très décolleté.

J'avais combattu les drows à plusieurs reprises, et j'ai le regret d'avouer que j'en étais arrivé à les détester. Il était quasiment impensable pour moi d'en avoir une à mon bord !

« N'ayez pas peur, brave capitaine, dit-elle d'une voix calme et apaisante. Je suis simplement venue vous remercier personnellement d'avoir sauvé notre navire aujourd'hui. Je suis Dame Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias. » Les syllabes perlées de son nom drow s'écoulaient mélodieusement de sa gorge. « Je représente les adorateurs de la déesse Eilistraee, et je suis en mission secrète pour établir des relations amicales avec la Reine Amlaruil. »



Je sifflai doucement. J'avais entendu parler d'un petit groupe de drows qui vénéraient une déesse de ce nom, mais n'en avais jamais rencontré aucun. J'avais même pensé que toutes ces histoires n'étaient que pure invention. Il semblait que je m'étais trompé.

Nous parlâmes quelque temps et je jurai de garder son secret. Je ne vous le révèle dans cette lettre que parce qu'elle m'en a donné la permission expresse.

Cette soirée marqua le début d'une amitié profonde, voire passionnée, entre Dame Karsel'lyn et moi-même ; mais ceci est une autre histoire. Le matin suivant, je me levai de bonne heure et commençai les préparatifs en vue de notre approche finale, sans me douter le moins du monde des obstacles qui nous attendaient.

Protections et Défenses

Atteindre l'Éternelle-Rencontre elle-même est véritablement une tâche épique. Sans l'assistance d'Ærilaya et de Dænalaia, le *Fendeur de Brume* se serait sûrement perdu corps et biens.

Plusieurs barrières conséquentes s'étendent entre le marin et l'Île Verte. La première, une toile d'illusions, a paraît-il été tissée par la déesse elfique Sehanine Archelune. Ces illusions, qui font paraître les eaux qui entourent l'Éternelle-Rencontre comme inhabitées, suffisent amplement à éloigner la plupart des navires. Mais au-delà de cette barrière, il s'en trouve d'autres beaucoup plus dangereuses.

Des tempêtes protègent également l'Éternelle-Rencontre — les plus sauvages et surnaturelles qui puissent être. D'immenses cyclones et de gigantesques geysers jaillissent des eaux calmes sans crier gare, soulevant les bateaux dans les airs et les réduisant en bois d'allumette — ainsi que leur équipage. Des vents de la force d'un ouragan éloignent les navires de l'île, ou les amènent se briser sur les récifs. Des tornades apparaissent, entraînant les vaisseaux vers des tombes sous-marines.

Fort heureusement pour nous, la prêtresse Dænalaia savait contrôler ces forces terribles, et nous ne fûmes menacés par aucune d'elles.

Une fois la barrière de tempêtes passée, l'Île Verte apparut enfin à l'horizon. Dænalaia et Ærilaya m'informèrent qu'il restait d'autres obstacles à franchir avant d'atteindre les rivages de l'Éternelle-Rencontre. La reine de l'île, Amlaruil (dont les deux femmes parlaient avec beaucoup de respect et d'affection), détenait apparemment un pouvoir considérable et pouvait, d'un claquement de doigts, téléporter instantanément un bateau à des kilomètres de son royaume, pour la plus grande surprise du capitaine et de l'équipage concernés.

De plus, on me dit que plusieurs énormes monstres aquatiques vivaient aux alentours de l'Éternelle-Rencontre, et attaquaient tous les vaisseaux intrus avec une fureur incroyable. Comme pour souligner cette dernière remarque, notre vigie se mit à hurler en tendant un doigt vers un point de la mer situé très près de notre coque. En me penchant, j'aperçus le dos immense et luisant d'un dragon-tortue qui glissait silencieusement sous l'eau, à moins de deux brasses en dessous. Je fus parcouru par un frisson à la pensée de devoir combattre un monstre pareil, et m'interrogeai sur la nature des autres créatures qui défendaient l'Éternelle-Rencontre.

Peu de temps après, nous arrivâmes en vue des rivages de l'Éternelle-Rencontre. Nous fûmes escortés par un groupe d'Alu-Tel'Quessir, qui ressemblaient davantage à des dauphins qu'à des elfes avec leur minceur, leur grâce et leur peau verte. Mon cœur se mit à battre plus vite et les yeux de mes hommes brillèrent d'émerveillement et d'appréhension à l'approche des rivages boisés de l'Éternelle-Rencontre.

Le royaume

L'Éternelle-Rencontre est une vision inégalée dans les royaumes mortels. S'élevant au milieu des eaux d'un bleu profond, l'Île Verte ressemble à un fragment d'Arvandor tombé des cieux. C'est d'ailleurs ce qu'elle est, si l'on en croit les légendes elfiques. La mer qui l'entoure est toujours excessivement calme, à l'exception des tempêtes décrites précédemment. On devine la main de Sashelas des Abîmes dans la nature anormalement paisible des eaux de l'Éternelle-Rencontre, car la région dans laquelle elle se dresse est continuellement balayée par les orages et les courants traîtres. Depuis ses rivages, toutefois, la mer peut être d'huile et s'étendre à l'infini. Elle abrite d'innom-



brables Alu-Tel'Quessir, les mystérieux elfes aquatiques.

Les rivages de l'Éternelle-Rencontre sont envahis de chênes anciens et verdoyants qui descendent pratiquement jusqu'à la mer. On peut également y trouver des espèces plus rares, au feuillage bleu, à l'écorce sombre et à la cime ombragée. Les arbres prolifèrent sur pratiquement toute l'île, et bordent même les rues de ses grandes villes. La seule plage digne de ce nom se trouve le long de Siiluth, la baie dans laquelle sont construits la plupart des vaisseaux elfiques. Là, le sable est blanc et pur, fin et presque aussi doux que de la soie.

Mais oh, ces arbres ! Ils sont immenses, gracieux et accueillants. Leur simple présence apporte la paix et réconforte l'âme. On dit que ce sont des cadeaux des Seldars, et que chacun d'eux provient d'une graine venue d'Arvandor.

L'Éternelle-Rencontre est une véritable cathédrale d'arbres. La vitalité verdoyante de leurs formidables rameaux nourrit et apporte l'espoir au peuple elfique. D'une certaine façon, ces arbres *sont* l'Éternelle-Rencontre ; sans eux, les elfes dépériraient certainement et se laisseraient mourir.

Les forêts regorgent d'animaux de toutes sortes. Des oiseaux aux couleurs vives filent dans le ciel en chantant joyeusement. On peut y trouver d'innombrables petits mammifères : lapins, écureuils ou souris ; mais aussi sangliers, cerfs, ours et autres espèces de plus grande taille. Aucune de ces créatures ne fait preuve d'hostilité envers les elfes de l'Éternelle-Rencontre, bien que les elfes Dorés les chassent assez régulièrement. Ils considèrent cet état de fait comme un signe de la bénédiction des Seldars, et du lien éternel qui les unit à la nature.

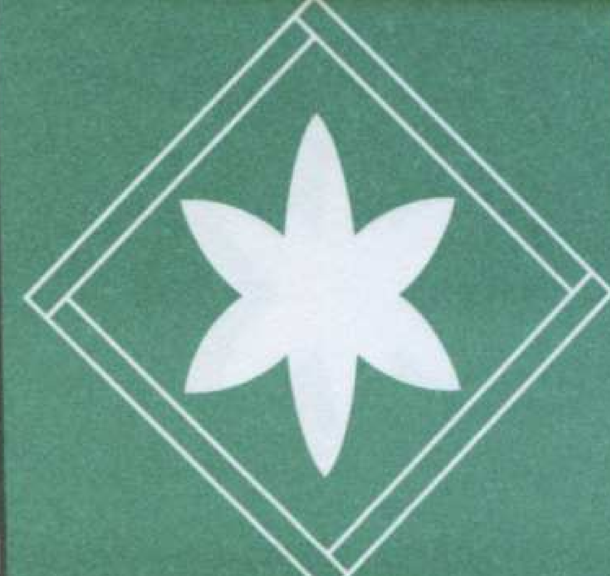
Dans certains endroits, les forêts denses laissent place à de vastes vallons verdoyants, des endroits d'une beauté et d'un confort incomparables, où l'herbe douce et les fleurs sauvages colorées se balancent doucement sous le souffle de la brise, et où les races sylvaines comme les centaures et les faunes se rassemblent pour folâtrer. C'est le lieu idéal pour profiter de la solitude. Ceux qui osent troubler la paix de cet environnement en sont généralement chassés, car les habitants sont très pointilleux à ce sujet.

Les plus connus de ces vallons, les Prairies Lointaines et les Champs de Course, abritent des troupeaux de chevaux de lune, les chevaux intelligents qui résident en l'Éternelle-Rencontre et servent volontairement les elfes. Ils sont vraiment remarquables, et bien que je n'ai jamais été témoin d'une telle prouesse, les elfes affirment qu'ils sont capables de jeter des sorts pour protéger leurs cavaliers.

De petits cours d'eau traversent l'île, la plupart remplis de truites, d'écrevisses et de moules d'eau douce. Ils constituent la source d'eau douce majeure de l'Île Verte. Toute personne essayant de faire autre chose qu'y boire est sévèrement punie. La plupart des rivières et des torrents proviennent de ou se rendent à de vastes lacs cristallins, dont les rivages sont souvent couverts d'habitations elfiques, de gracieux bâtiments pratiquement impossibles à distinguer des forêts environnantes. La rivière Ardulith coupe presque l'île en deux ; elle prend sa source dans la vallée fertile sise entre les Collines de l'Aigle et les Collines Argentées, puis se faufile à travers les forêts et les merveilles de Leuthilspar jusqu'à la mer. C'est l'une des routes les plus empruntées, et de minces bateaux elfiques y naviguent constamment.

Les chaînes jumelles des Collines de l'Aigle et des Collines Argentées culminent à presque 900 mètres de haut et surplombent la vallée dans laquelle coule l'Ardulith. Leurs flancs sont couverts de robustes conifères, et leurs sommets abritent des aigles géants et des pégases qui contribuent à la défense de l'île. Depuis la plus haute cime des Collines de l'Aigle, le Roc de Thaliakæra, on peut contempler l'Éternelle-Rencontre dans son ensemble, ainsi que les mers qui s'étendent au-delà, jusqu'à la forteresse insulaire de Sumbrar.

Dans la vallée large et verdoyante formée par le passage de l'Ardulith, et au bas des flancs des chaînes jumelles, des vignobles, des bosquets d'arbres au feuillage bleu, des prairies luxuriantes et de petites fermes rehaussent et complètent la beauté des résidences et des palais des dieux elfiques, les Ar-Tel'Quessir. Cette vallée est appelée Ty'athalæl, un mot elfique n'ayant pas d'équivalent humain et qui signifie à peu près « la paix que l'on atteint à travers la beauté absolue de la nature et l'harmonie avec son environnement ». Étant l'un des très rares humains à avoir eu le privilège



L'île de l'Éternelle-Rencontre

Cité
Ville
Forteresse/Château
Temple/Chapelle
Vallon
Plage
Collines

Les Prairies Lointaines
Elion
Le Bosquet de Corellon
Rivière Ardulith
Ty'athalæl
Collines de l'Aigle
Taltempla
Collines Argentées
Les Champs de Course
Palais d'été
Ruith
Lac des Rêves
Rivière Shælyn
Nimlith
Leuthilspar
Sumbrar
Siiluth
Drelagara

Échelle : 75 kilomètres



de contempler cette ancienne vallée, je peux vous assurer que c'est un endroit véritablement enchanteur, dans lequel on peut deviner une petite portion d'Arvandor sur notre pauvre monde.

Le climat de l'Éternelle-Rencontre n'est pas, contrairement à ce qu'affirment certaines légendes, celui d'un printemps perpétuel. Il serait plus exact de dire que chaque saison y est parfaite et représente l'essence même du temps qui passe, tout en n'étant jamais suffisamment extrême pour devenir dangereuse. Le printemps est vert et plaisant, avec quelques averses occasionnelles. L'été est tiède et parfumé, avec quelques journées vraiment chaudes. L'automne arrive rapidement et recouvre l'île, faisant exploser les feuillages caducs en des myriades de teintes rouges, jaunes et dorées. L'hiver apporte avec lui neige et vents froids. Ces saisons ne fluctuent que très rarement. La plupart du temps elles ne présentent que leurs meilleurs aspects, en minimisant leurs caractéristiques les moins désirables.

Cités et villes

À notre arrivée à l'Éternelle-Rencontre, notre escorte d'elfes des mers nous dirigea vers la plus grande ville de l'île, Leuthilspar, à l'embouchure de la rivière Ardulith.

Même si nous étions accompagnés de notre amie la prêtresse et de la druidesse Ærilaya, les elfes aquatiques nous considéraient avec une profonde suspicion, allant dans certains cas jusqu'à une profonde haine. Peu de vaisseaux humains parvenaient jamais jusqu'à l'Île Verte, et les elfes de l'Éternelle-Rencontre racontaient généralement d'horribles histoires sur l'intolérance et l'agressivité des humains. Mon sentiment d'appréhension ne fit que croître tandis que nous approchions de la grande ville.

Les villages et les camps occupés par les poignées d'elfes restés en arrière, sur Féerune, ne donnent qu'une très vague idée de la merveilleuse et étrange beauté de la véritable architecture elfique. Sur Féerune, la plupart des elfes vivent dans de petites habitations dont le style copie celui de leur environnement naturel, ou dans des camps nomades qui se déplacent sans cesse d'un endroit à l'autre. Bref, rien qui puisse préparer un humain à la vue d'une cité elfique, car dans des endroits comme Leuthilspar ou Taltempla, une abondance de merveilles rappelle l'ancien temps où les elfes régnaient sur le monde et où les dieux étaient parmi nous.

Les humains considèrent les cités comme l'ultime maîtrise de la civilisation sur la nature. Les elfes envisagent le monde sous un jour totalement différent. Ils ne sont pas les rivaux de la nature, ni ses ennemis ou ses maîtres. Ils font partie d'elle, et en tant que tels se doivent de vivre selon son ordre, et non en la défiant.

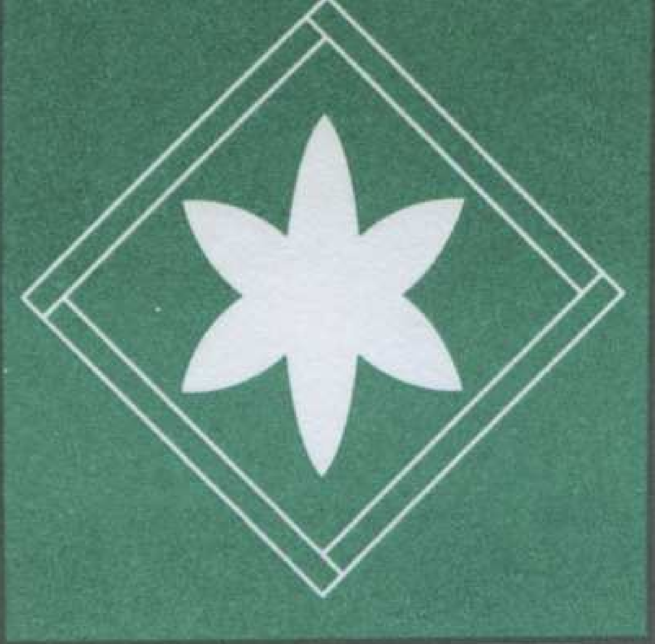
Du temps de leur gloire, les elfes étaient très doués pour manipuler et transformer magiquement les forces et les substances naturelles. Ils modelaient les arbres et les plantes pour en faire des maisons et des abris. Ils utilisaient la pierre pour en faire des routes et des forteresses. Ils transformaient le cristal en murs, en tours et en sculptures. Ils faisaient en sorte de toujours maintenir toute chose en contact avec la terre, et de ne jamais la transformer à la manière brutale des humains ou des nains.

C'est sur ces principes que se base l'architecture de Leuthilspar. Les tours élancées, les dômes arrondis, les contreforts compliqués et les palaces éblouissants sont des merveilles qui surpassent même les cités impériales de Kara-Tur, mais tous sont créés à partir de la nature. Ils ont littéralement surgi du sol, grâce aux prodiges de la magie elfique. Je devais bientôt apprendre que l'Éternelle-Rencontre bénéficiait de sortilèges dont des magiciens normaux n'auraient pas seulement osé rêver.

Il se peut qu'une tour de cristal s'élève dans le ciel, brillant de mille feux comme un diamant aux multiples facettes ; mais à l'endroit où elle jaillit du sol, il n'y a aucune fracture. Elle provient de la terre même du royaume, et continue à grandir comme une gigantesque plante.

Les bâtiments de bois sont absolument fascinants, car ils ne sont pas construits à partir d'arbres abattus. Leurs solides murs sont faits de bois vivant, leurs planchers grouillent de dessins sinueux qui évoluent au fur et à mesure de la croissance de la structure. Les toits sont composés d'écorce lourde ou de feuilles brillantes, et protègent les habitants de la neige comme de la pluie.

De la même façon, les rues sont pavées de substances naturelles, qui peuvent être des roches



tendres amenées des profondeurs pour être sculptées, ou des cristaux clairs, lisses et brillants. Pour les chevaux ou les passants non habitués à ce type de surface, elles s'avèrent traîtres et glissantes. Ces routes de pierre et de cristal parcourent la surface de l'île et sont parfois modifiées en l'espace d'une nuit grâce à l'application de la magie elfique.

Leuthilspar est entourée de petites forteresses et d'arbres gardiens. Des couloirs et des pièces créés magiquement dans les arbres abritent les guerriers qui défendent l'île et montent la garde contre d'éventuels ennemis. Car malgré toutes ses défenses magiques, l'Éternelle-Rencontre possède des ennemis.

Les forteresses de pierre de l'Éternelle-Rencontre sont les plus solides du monde, plus durables encore que les demeures de clan naines. Ce sont d'énormes masses de pierre brute modelée. Elles possèdent des murs lisses, des passages labyrinthiques et des portails faits de bois vivant, de métal ou de pierre, et qui ne s'ouvrent que si l'on prononce les mots de passe appropriés. La forteresse insulaire solitaire de Sumbrar est bâtie ainsi ; elle s'élève au beau milieu des vagues et garde les alentours de l'Île Verte.

Même les structures les plus militaires contiennent une part de grâce et de beauté elfique, avec leurs murs incurvés et leurs hautes tours, souvent en forme d'étoile, de rosace ou de toute autre forme géométrique vue du dessus.

Leuthilspar, plus que n'importe quelle cité de l'Éternelle-Rencontre, est l'ultime incarnation de l'harmonie qu'entretiennent les elfes avec les lois de la nature. Bien qu'elle abrite des milliers d'elfes, cette ville pourrait tout aussi bien faire partie des forêts ou des collines de l'île, avec sa situation calme en bordure de l'Ardulith, et sa croissance ininterrompue à proximité des arbres et des plages.

Sur les hauteurs qui entourent Leuthilspar, veillant sur son peuple, vit la Reine Amlaruil Fleur-de-Lune. Sa demeure, le Palais Pierre-de-Lune, est probablement le fleuron de l'architecture, de l'élégance et de l'harmonie elfique. C'est une vaste structure d'albâtre, de marbre et de cristal directement jailli du sol. Elle combine plaisamment dômes, tours effilées, longs couloirs, contreforts aériens et ponts suspendus. Un simple humain éprouve des difficultés à embrasser ce palais du regard sans ressentir un léger vertige.

Nous restâmes amarrés dans le port de Leuthilspar pendant deux jours avant que les elfes ne nous approchent. La prêtresse, sa collègue drow et les autres dignitaires étaient déjà partis, et Dænalaia nous avait promis de parler de nous à la reine.

Ce jour-là, j'étais en train de contempler le palais, presque aveuglé par la blancheur de ses murs, lorsqu'un couple d'aigles géants décolla de l'une des plus hautes tours, chacun d'eux porteur d'un guerrier elfe armé d'une longue lance. À mon grand étonnement, ils piquèrent droit sur nous et se posèrent sur l'étrave du *Fendeur de Brume*, ce qui eut pour effet de le faire tanguer dangereusement.

L'un des deux cavaliers, revêtu d'une cotte de mailles brillante et coiffé d'un heaume d'argent, me transperça de son regard.

« Humain ! dit-il d'un ton qui n'admettait aucune réplique. Tu est sommé de te présenter à la Reine Amlaruil. La druidesse Ærilaya doit t'accompagner ! »

Je dois admettre que je fus quelque peu épouvanté à cette perspective. Avalant difficilement ma salive, je réclamai quelques minutes pour me préparer, car je déteste assister fût-ce à la plus simple des cérémonies sans être habillé convenablement pour la circonstance.

Le cavalier acquiesça brièvement et je me hâtai vers ma cabine, l'esprit en ébullition. Puis, vêtu de ma plus belle chemise et de mon meilleur kilt, les cheveux et la barbe peignés aussi bien que possible, je rejoignis les deux cavaliers. Ils nous confièrent, Ærilaya, mon second Drogo et moi-même à une escouade de guerriers elfes qui nous guidèrent tout le long du chemin menant vers le palais, et vers un destin qu'aucun de nous ne pouvait deviner.

La Reine

J'aimerais pouvoir donner une meilleure description du palais tel que je le vis en le traversant. Malheureusement, mon état d'esprit était tel que je me bornai à fixer bêtement les jardins magnifiques, les immenses portails de bois, les longs couloirs de marbre poli et les diverses œuvres d'art sans prix qui, j'ai honte de l'admet-



tre, firent battre mon cœur de pirate un peu plus vite que d'ordinaire.

Après avoir traversé d'interminables corridors, nous arrivâmes dans une haute pièce recouverte d'un dôme de verre à travers lequel le soleil brillait de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Là, protégée par une file de guerriers elfes fiers et immobiles, assise sur un trône doré suspendu à deux mètres du sol, se tenait la reine Amlaruil.

Qui n'a jamais entendu parler de la Reine Triste, de son amour pour son roi, de la mort tragique de celui-ci et de l'insupportable chagrin de son épouse ? De la façon dont, en dépit de sa douleur, elle continue à gouverner et guider son peuple et à vivre en ce monde au-delà du temps normalement imparti ? De la façon dont elle a délibérément choisi de demeurer en ce monde cruel plutôt que de rejoindre son bien-aimé en Arvandor, par amour et par loyauté envers son peuple ?

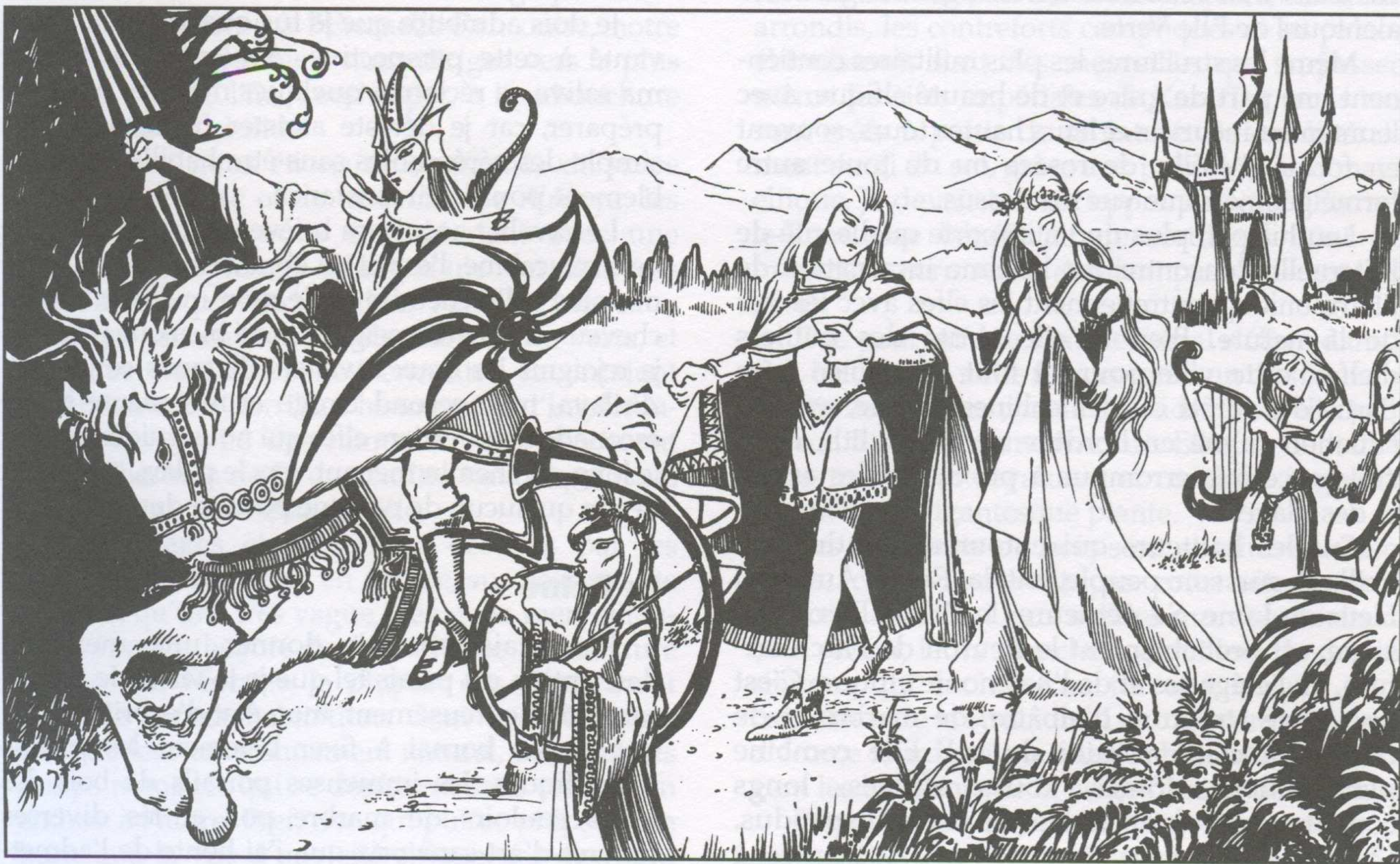
Malgré toutes les histoires que j'avais entendues, toutes les chansons tragiques des bardes et les poèmes épiques qui parlaient d'Amlaruil, je n'étais absolument pas préparé à contempler la femme exquise qui se tenait devant moi. Elle était toute beauté et tristesse, et dans ses yeux je vis un chagrin, mais aussi une patience et un amour, infinis. Elle était vêtue d'une robe blanche soyeuse, portait un diadème d'argent dans sa chevelure d'or rouge, et tenait à la main un simple sceptre blanc. Comme son regard croisait le mien, je pus à peine m'empêcher de tomber à genoux en pleurant et en la suppliant de me pardonner d'avoir été témoin de sa douleur intérieure.

Lorsqu'elle parla, ses mots coulèrent comme une douce musique. « Nous te connaissons, Carreigh Macumail. Tu as toujours aidé et défendu mon peuple. Ma prêtresse Dænalaia et ta compagne Ærilaya me disent toutes deux du bien de toi. Approche et agenouille-toi, capitaine. »

Bien que mes jambes puissent à peine me porter, je m'avançai et sans aucun effort me jetai à genoux, la tête inclinée.

« Votre Majesté… croassai-je. Pardonnez mon intrusion…

— Il n'est pas nécessaire que tu t'excuses, Carreigh Macumail, » me répondit-elle. Je ne pou-





vais pas la voir, mais je sentis ses douces mains entourer mon cou, et réalisai qu'elle y avait attaché une fine chaîne d'argent, au bout de laquelle brillait une petite amulette.

« Je te nomme Sha'Quessir, ami des elfes. À partir de ce jour, tu seras considéré comme faisant partie de notre peuple, et ni les vêtement, ni la nourriture ni l'abri ne te feront défaut tant que vivrons les elfes. En échange, tu nous serviras comme ami et allié et nous aidera en toute circonstance. Acceptes-tu, Carreigh Macumail ? »

Bien sûr, je ne pouvais répondre qu'une seule chose.

« Oui, murmurai-je. Oh, oui. »

C'est ainsi que je devins Sha'Quessir, ou ami des elfes. Ce présent des plus précieux permet à un N'Tel'Quessir (ou « personne du non-peuple », comme nous appellent les Tel'Quessir), de se voir accorder pratiquement le même statut que les elfes de sang. Ayant été élevé à ce rang par la bien-aimée et quasi divine Reine Amlaruil, je me vis traité avec beaucoup de respect et d'affection par la plupart des elfes de l'Éternelle-Rencontre, et je pus jouir d'une assez grande liberté de mouvement sur l'île.

Après ma brève entrevue avec la reine, je compris pourquoi les elfes la tenaient en si haute estime. Elle et son mari Zaor avaient été désignés comme dirigeants de l'île au terme d'un processus de succession assez complexe, dont on m'a dit qu'il recourrait à des épées magiques et à des épreuves de courage et de sagesse. Après que Zaor eût été assassiné par un elfe doré renégat, un souvenir qui remplit encore les elfes d'horreur, Amlaruil prit le deuil, et le porte toujours 45 ans plus tard. Maintenant âgée de plus de 900 ans, elle demeure en l'Éternelle-Rencontre, régnant et détenant des pouvoirs quasi divins.

Depuis la mort de Zaor, l'Éternelle-Rencontre est plus ou moins devenue une société matriarcale. Amlaruil gouverne avec l'assistance du Conseil des Matrones, un cercle de femmes elfes âgées de toutes les sous-races. Elle possède également de nombreux conseillers masculins, mais qui ne détiennent aucun statut formel dans sa cour. Tous les elfes, mâles y compris, acceptent cet état de fait sans aucune réserve. Pour eux, Amlaruil *est* l'Éternelle-Rencontre. Tant qu'elle prospère, le royaume en fait autant, et c'est dans son cœur et son âme que réside l'espoir final du peuple elfique. Inutile de dire que c'est une charge considérable, même portée dans les meilleurs conditions possibles ; et que la Reine Triste, comme on l'appelle également, s'en acquitte avec une dignité et une sagesse bien supérieures à celles du plus avisé des dirigeants humains. Même moi, humain imparfait et à la courte vie, je ressens un profond amour envers elle ; et si elle était menacée, je n'hésiterai pas à donner ma vie pour la défendre, au côté de mes frères et sœurs elfes.

Le Peuple

Quatre des cinq sous-races elfiques habitent dans l'île de l'Éternelle-Rencontre ou dans son voisinage. La cinquième, les drows, en est exclue pour des raisons évidentes de décadence, de violence et de haine à l'égard de toutes les choses elfiques.

Ces sous-races possèdent chacune une apparence et une culture qui leur sont propres, bien que toutes partagent le même esprit elfique. Je vais tenter de les décrire en détail ici, ainsi que leur société, leur comportement et leur nature.

Les Ar-Tel'Quessir (Elfes dorés ou du soleil)

Je suis navré de dire que les elfes dorés me parurent infiniment austères et sérieux au premier abord. Ils expriment rarement leurs émotions en public. Mais on m'a dit qu'avec leur famille et leurs amis, en privé, ils pouvaient jouer sur une palette de sentiments bien plus vaste que celle d'un humain ordinaire.

Caractère et comportement

Les elfes dorés croient qu'ils ont été choisis pour être les protecteurs de la culture et des traditions elfiques par Corellon Larethian lui-même. Ils prennent ce rôle très au sérieux, se lançant dans les tâches qui leur échoient avec zèle et enthousiasme. Les artisans elfes dorés sont des individus prudents et méthodiques, qui peuvent passer des années à travailler sur des objets aussi simples qu'une broche ou un anneau. Les armuriers

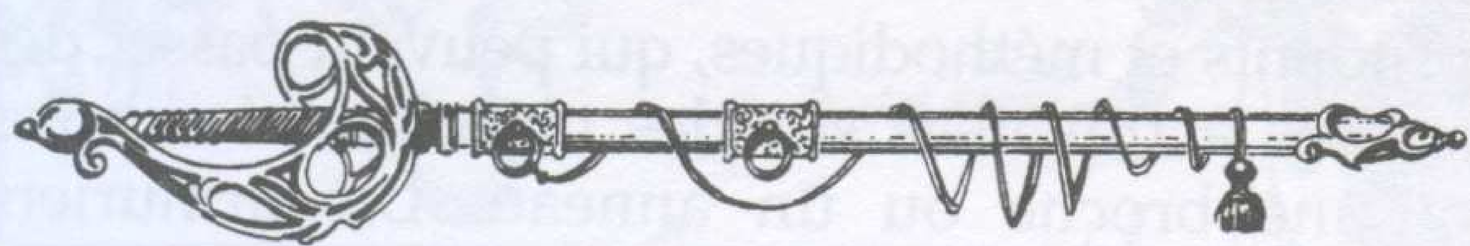


forgent chaque arme ou pièce d'armure avec une infinie précision. Les guerriers s'entraînent sans relâche avec une immense dévotion. Les clercs étudient les enseignements des dieux et prient constamment pour que ceux-ci acceptent de les guider.

Les elfes dorés sont indéniablement la plus arrogante des sous-races, à cause de cette idée qu'ils sont les défenseurs élus de leur peuple. Ils pensent également (mais le formulent rarement à voix haute) qu'ils sont les seuls « vrais » elfes, et que les autres sous-races se sont quelque peu éloignées de la véritable tradition elfique. Ils ne disent rien de cette conviction, mais n'en pensent pas moins.

Étant donnée leur longévité, les elfes ont l'occasion de suivre bien des chemins différents au cours de leur existence. C'est pourquoi les elfes dorés sont généralement des individus aux talents multiples, qui donnent la pleine mesure de leur dévotion dans chacune des carrières qu'ils embrassent. Mais cela leur prend du temps, c'est pourquoi ils ne jouissent pas d'autant de compétences ou de professions que leurs cousins les elfes argentés.

Ceci est peut-être la différence la plus significative entre les humains et les elfes dorés. Plus que toutes les autres sous-races de Tel'Quessir, leur longévité a changé leur comportement et leur façon de penser. La patience et la réflexion dominent tous les aspects de leur comportement. Ils n'entreprennent aucun action sans y avoir mûrement réfléchi auparavant, et en avoir envisagé toutes les conséquences. Ils ne se pressent jamais, sauf au cours d'un combat, lorsqu'agir vite est une nécessité vitale. Le reste du temps, les Ar-Tel'Quessir sont lents et méthodiques, patients et éternellement pensifs, ce qui contraste de façon frappante avec l'agitation des humains dont la vie est considérablement plus courte.



Habillement

Les vêtements des elfes dorés sont absolument magnifiques, bien que très discrets. Ils favorisent généralement les tons de vert ou de bleu, le blanc étant considéré comme une couleur de deuil. Leurs habits sont soulignés de broderies à l'ourlet et à l'encolure, de motifs entrelacés et de runes, mais d'une manière si subtile que cela ne trouble en rien l'harmonie générale de leur allure.

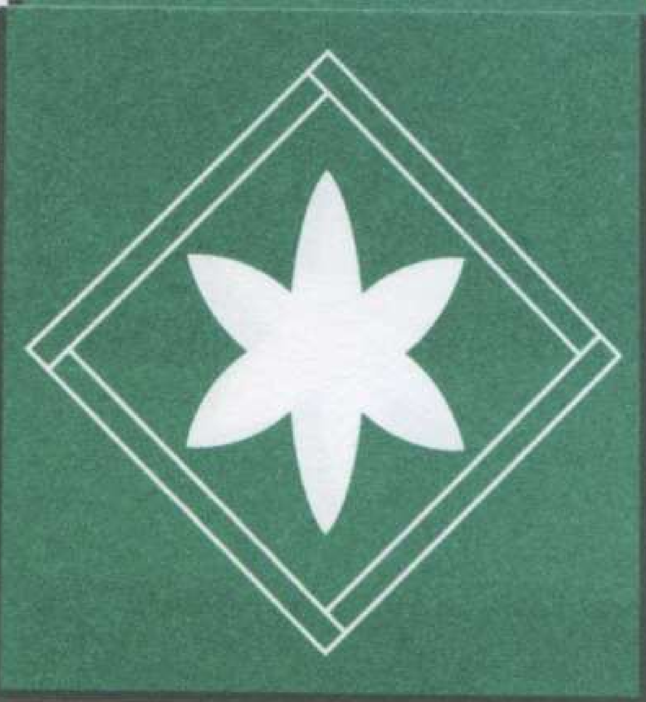
Leurs bijoux sont également très simples, les plus courants étant des diadèmes et des anneaux simples. Les boucles d'oreilles, torques et bracelets décorés de motifs complexes sont considérés comme ostentatoires et quelque peu excessifs. Tous ces vêtements et ces bijoux sont fabriqués à la façon dorique typique, et même la plus simple tunique ou cape tissée par les Ar-Tel'Quessir se vendrait un bon prix sur Féerune.

Les armes et armures sont toujours de véritables œuvres d'art, fièrement arborées au cours des batailles, et souvent gravées de petites runes anciennes ou de blasons elfiques. Par exemple, certaines célèbres cottes de mailles elfiques portent des prières, des invocations ou des extraits de textes religieux. Celle du héros Tharafellin en était littéralement recouverte.

Les elfes dorés utilisent également des armures de plates elfiques — ils sont pour ainsi dire les seuls à le faire. Ces dernières sont également gravées de runes, de motifs et de citations, décorées d'or, d'argent ou de cuivre, et taillées sur mesure pour leur porteur. On peut encore trouver des armures de plates enchantées ayant appartenu à des héros, mais la plupart d'entre elles ont été perdues sur Féerune, et les elfes dorés ont entrepris des recherches pour les récupérer.

Art, musique et littérature

L'art et la poésie doriques sont très simples, mais infiniment gracieux ; ils incorporent la plupart des éléments traditionnels et les combinent avec la symétrie elfique, le tout n'étant pas sans rappeler les motifs complexes des artisans des Sélénae. La plupart des artistes sont également des magiciens qui utilisent leurs talents pour sculpter, modeler et polir les objets naturels, un peu de la même façon dont sont construits les bâtiments elfiques.



Les poèmes et les chansons des elfes dorés sont aussi lents et solennels qu'il est possible d'imaginer. Les plus populaires évoquent d'anciennes batailles, chantent les louanges des dieux ou des héros elfiques, mais sont le plus souvent de tristes épopées à la conclusion tragique. Les ménestrels elfes dorés occupent une place importante dans la société. Ils errent dans toute l'île, transportant les nouvelles et échangeant leurs chansons et leurs histoires. La harpe, le luth et le chalaquin (un instrument elfique à col long dont on joue en pinçant les cordes, tout en modifiant la tension de celles-ci au moyen d'une roue à cliquet) sont leurs instruments préférés.

La foi et les dieux

La foi et la religion imprègnent tous les aspects de la société dorique. En tant que représentants élus de tout ce qui est beau et bon dans la culture elfique (du moins, à leurs propres yeux), les Ar-Tel'Quessir remercient et rendent constamment hommage aux Seldars. Chaque œuvre d'art, chaque poème, chaque chanson est d'abord et par-dessus tout dédiée aux Seldars, et à la Reine Amlaruil. La grande majorité des prêtres elfes sont des Ar-Tel'Quessir.

Leurs cérémonies et leurs processions religieuses sont longues, et — pour moi et mes amis elfes argentés — terriblement ennuyeuses. L'exubérance, qu'elle se manifeste sous forme de cris de joie ou de chansons optimistes, y est considérée comme choquante et déplacée ; les chants tranquilles et les intonations douces sont toujours à l'ordre du jour lors des rassemblements religieux des elfes dorés.

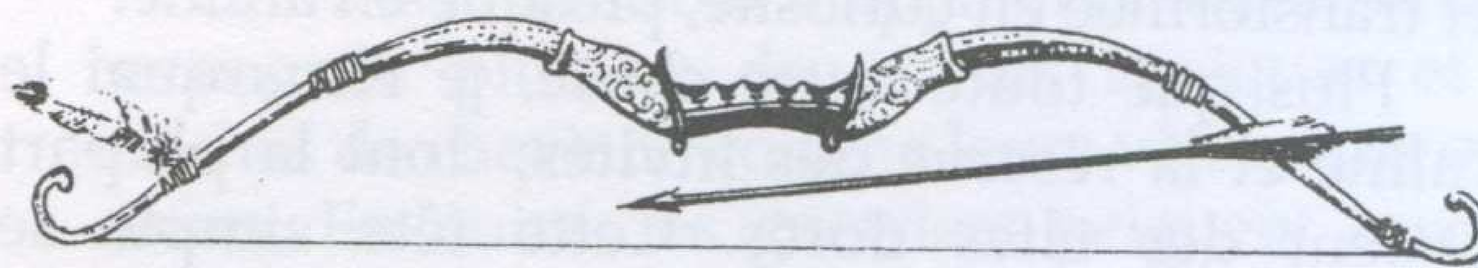
Les Ar-Tel'Quessir observent une hiérarchie très stricte entre les dieux ; leur dieu suprême, Corellon Larethian, vient en tête, avec sa compagne Sehanine juste derrière. Divers messagers et demi-dieux servent les Seldars, mais tous sont sous la tutelle directe de Corellon Larethian, et lui doivent obéissance. La déesse Angharradh, que les elfes argentés considèrent comme l'égale de Corellon Larethian, leur apparaît comme une mauvaise interprétation des trois autres déesses elfiques, ou une déité mineure des Teu-Tel'Quessir, dont l'importance a été trop exagérée.

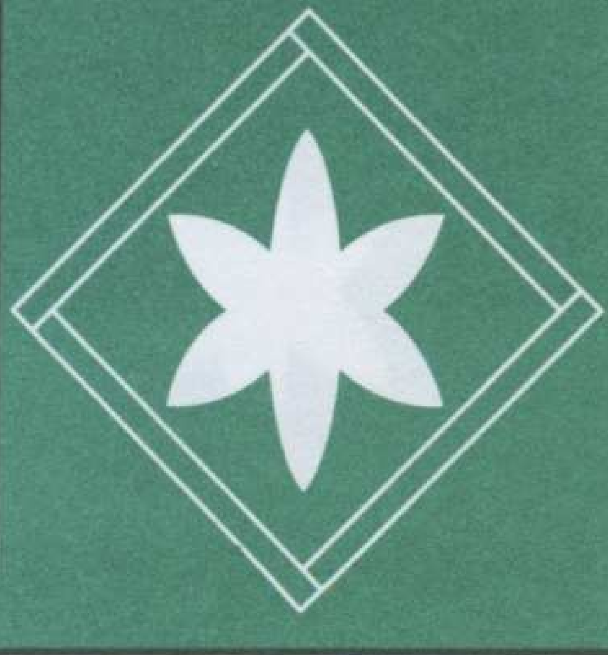
Relations avec les autres

Les elfes dorés ressentent de l'affection envers les elfes argentés, mais la manifestent souvent de façon paternaliste, ce qui agace les Teu-Tel'Quessir. Les elfes dorés perçoivent les elfes argentés comme frivoles, chaotiques et impertinents, et tentent généralement de les remettre dans le droit chemin en leur faisant la leçon et en leur donnant de bons conseils. Mais les elfes argentés ne font qu'en rire et ignorent délibérément l'avis qu'ils n'avaient pas demandé.

Les elfes dorés admirent les elfes verts des forêts, dont ils pensent qu'ils incarnent le véritable esprit primitif de leurs ancêtres elfes. Les relations entre ces deux sous-races sont très bonnes, mais les contacts peu fréquents, en raison de la nature réservée des elfes verts. J'ai eu le privilège d'assister à la célébration du Jour des Fées en l'Éternelle-Rencontre, durant lequel j'ai pu voir les elfes dorés abandonner toute réserve et folâtrer en compagnie de leurs cousins elfes verts d'une manière que même les elfes argentés les plus larges d'esprits auraient trouvé choquante.

Les elfes dorés entretiennent de sévères préjugés vis-à-vis des humains, et le montrent beaucoup plus que les elfes argentés, toujours amicaux. La plupart des elfes dorés qui vivent à l'Éternelle-Rencontre ont eu à souffrir personnellement de la haine et des persécutions des humains, et ont donc des excuses pour ne pas apprécier ces derniers. Même après mon adoption en tant que Sha'Quessir, j'ai reçu plus d'un regard noir d'elfe doré, et j'ai parfois été traité avec dédain ou hostilité. La plupart des elfes dorés semblent porter une sorte de fardeau sur leurs épaules, et celui-ci ne provient peut-être pas entièrement du traitement que leur ont infligé les humains.





La trahison

Plusieurs de mes amis elfes argentés m'ont informé que les Ar-Tel'Quessir souffrent toujours de la trahison et du meurtre du Roi Zaor par l'un des leurs. Bien que ce crime ait eu lieu il y a 45 ans, cela ne représente qu'un instant à leurs yeux, et son souvenir est toujours frais dans leur mémoire. Les Ar-Tel'Quessir considèrent que le meurtre d'un monarque par l'un des leurs est l'ultime abomination, et la communauté toute entière tente d'effacer cette disgrâce en redoublant de loyauté et d'obéissance envers la Reine Amlaruil.

Les autres elfes considèrent le meurtre comme le fait d'un seul individu, et ne tiennent pas l'ensemble des elfes dorés pour responsables. Comme me l'a dit une fois mon amie Ærilaya : « Nous avons pardonné aux Ar-Tel'Quessir, mais cela leur prendra beaucoup de temps de se pardonner à eux-mêmes. »

La Fête de la Reine

Je mis beaucoup de temps à apprécier réellement la profondeur de l'esprit des elfes dorés. Aux yeux des étrangers, ils peuvent paraître calmes, sérieux et totalement dépourvus d'humour. Mais si on prend la peine de creuser un peu plus loin, il devient très clair que leur personnalité et leur tempérament sont beaucoup plus complexes.

Peu après mon adoption en tant qu'ami des elfes, j'assistai à une fête donnée en l'honneur de l'un des généraux de la Reine Amlaruil, Dame Mylæla Durothil, une elfe âgée qui avait apparemment pris part à une importante bataille plusieurs siècles auparavant. Une fois de plus, je fus stupéfait par la longévité elfique et par le fait de me trouver en présence de quelqu'un qui était déjà vieux quand mes ancêtres les plus lointains n'étaient encore que des enfants.

En tant que nouveau Sha'Quessir, je fis l'objet d'une certaine curiosité. Je fus étonné de constater que l'hostilité que mon équipage et moi-même avions dû subir jusque là s'était comme évaporée et transformée en curiosité, presque en amitié.

Plus que toute autre chose, je remarquai le calme et la réserve des invités, dont la plupart étaient des elfes dorés. Cette fête simple se déroulait dans l'une des salles de banquets d'Amlaruil, et avec davantage de faste qu'aucune cérémonie humaine à laquelle j'avais jamais assisté. Tous les invités étaient vêtus d'habits chatoyants, dans les tons de gris, de vert et de bleu foncé, avec de-ci de-là des touches de jaune et de rouge. La plupart des guerriers étaient en uniforme, arborant des cottes de mailles brillantes ou des armures de plates elfiques rutilantes, dont j'ignorai l'existence jusqu'alors. Dîner revêtu d'une telle armure me semblait un véritable tour de force, mais les elfes s'en acquittèrent sans inconfort apparent.

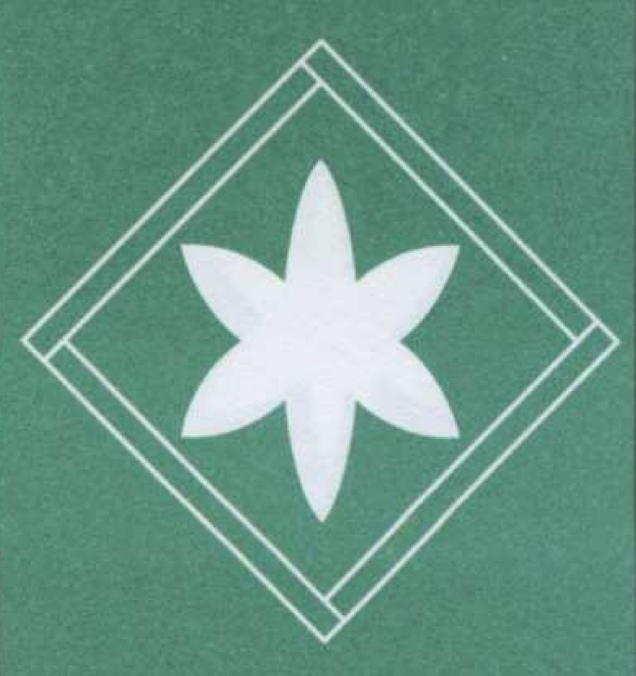
La conversation était calme et dépourvue d'émotion. Ma connaissance limitée du langage elfique me permit de saisir quelques commentaires, et même de réussir à tenir un dialogue intelligible ; mais beaucoup des subtilités de ton, de nuance, de geste et d'expression, qui semblaient toutes faire partie intégrante du langage oral, me passaient largement au-dessus de la tête.

Finalement, la reine elle-même se leva et présenta quelques-uns de ses invités d'honneur. Elle me désigna et expliqua comment j'étais arrivé jusque là, et pour quelles raisons elle m'avait accordé le statut d'ami des elfes. Elle annonça également qu'elle avait entendu parler de mes talents de chanteur, et me demanda si j'accepterais d'interpréter quelque chose pour l'assistance.

Dire que j'étais embarrassé serait mille fois audessous de la vérité. Je réalisai qu'opposer un refus à la reine constituerait un sérieux manquement à l'étiquette. Je pris donc la mandoline qu'on me tendait, et fis de mon mieux pour jouer et chanter la « Balade de Jarsali et du Sylvanien », dont je savais qu'elle était d'origine elfique. Les invités m'écoutèrent poliment ; lorsque j'eus fini, ils applaudirent tranquillement et reportèrent leur attention sur le repas.

J'en déduisis que je ne les avais pas impressionnés. Comment cela aurait-il été possible ? Leurs ménestrels sont célèbres de par le monde entier ; ils parcourent les royaumes avec des instruments enchantés, des histoires ébouriffantes et des chansons apprises au cours d'une existence vingt fois plus longue que la mienne. Je soupirai, et retournai au contenu de mon assiette.

Le jour suivant, pendant que je me promenais seul dans l'un des nombreux jardins du palais, j'eus la surprise de voir Dame Mylæla en person-



ne se diriger vers moi. Je la saluai poliment, et elle me fixa immédiatement d'un regard pénétrant.

« Je voulais vous remercier pour votre performance, dit-elle. Je n'avais jamais entendu l'histoire de Jarsali chantée de façon aussi émouvante. »

De plus en plus stupéfait, je marmonnai un vague remerciement, ajoutant que je n'étais qu'un piètre chanteur.

« Absolument pas ! dit-elle fermement, d'une voix beaucoup plus forte qu'aucune de celles que j'avais entendues la nuit précédente. Vous avez littéralement fait vivre cette histoire sous mes yeux, et aucune personne capable de m'apporter autant de joie ne mérite le qualificatif de piètre. Vous avez toute ma gratitude, ami des elfes. »

Et ce disant, elle se pencha et posa un baiser sur ma joue. Comme elle tournait les talons, je pus voir quelques larmes briller sur son visage à la lueur du soleil. Après son départ, je restai silencieux pendant un long moment.

Les Teu-Tel'Quessir (Elfes argentés ou de la lune)

La plupart des humains considèrent les elfes argentés comme des compagnons beaucoup plus supportables que les solennels elfes dorés. Il est certain qu'ils sont bien moins sérieux et plus indépendants. La majeure partie d'entre eux choisissent de ne pas faire Retraite, et de rester sur Féerune en tant qu'aventuriers. J'avais eu beaucoup d'amis appartenant à cette sous-race, et je partageais l'opinion populaire selon laquelle ils sont de bien plus agréables compagnons que leurs cousins les elfes dorés. Durant mon séjour à l'Éternelle-Rencontre, j'appris également que le terme « elfe gris », souvent appliqué aux Teu-Tel'Quessir, est considéré comme quelque peu péjoratif, et qu'il vaut donc mieux éviter de l'employer.

Caractère et comportement

Bien qu'ils partagent le dévouement des elfes dorés en ce qui concerne la défense de leur patrie, de leurs semblables et de leur reine, les elfes argentés font preuve de plus d'impulsivité que leurs cousins et ont adopté la philosophie consistant à « vivre l'instant qui passe ». Ils n'aiment pas rester au même endroit pendant trop longtemps, et adorent voyager. Ceci, ainsi que leur croyance qu'un individu doit choisir son propre chemin, explique leur nature aventureuse.

Les elfes argentés désirent voir et faire le plus de choses possible durant le temps qu'ils ont à passer sur ce plan d'existence. Leur amour du voyage, leur tendance à multiplier les talents et les compétences, et le fait que la plupart d'entre eux choisissent de ne pas faire Retraite, mais de rester aventuriers sur Féerune, sont différents reflets de la nature curieuse et indépendante des Teu-Tel'Quessir.

Les elfes argentés ont soif d'expérience ; ils veulent aller dans un maximum d'endroits, faire un maximum de choses et rencontrer un maximum de gens. Ils éprouvent moins de répugnance à s'associer à des N'Tel'Quessir que les elfes verts ou dorés, et possèdent généralement les compétences nécessaires pour s'adapter à divers peuples et cultures. Bien que je connaisse maintenant les raisons de l'isolement et du perfectionnisme des elfes dorés, je ne peux m'empêcher de les trouver trop différents de moi, et de me sentir mal à l'aise en leur présence. Si on me laisse le choix, j'admets honnêtement que les elfes argentés, avec leurs manières enjouées et leur amour de l'aventure, me paraissent des amis bien plus agréables.

Habillement

Les vêtements des elfes argentés comprennent de nombreux éléments primitifs, ce qui est pour eux une façon inconsciente de rendre hommage à leurs ancêtres. Leurs robes et leurs tuniques sont décorées de plumes, de perles, de cailloux taillés et autres ornements naturels. Les couleurs sont vives, parfois même choquantes. Plus un vêtement est coloré, plus son propriétaire attire l'attention. Les Teu-Tel'Quessir coiffent leurs cheveux en tresses ou en queues de cheval, entrelacées de fils et de perles. Ils arborent souvent des tatouages ou des peintures corporelles semblables à celles des elfes verts.

Leurs armures sont d'apparence assez barbare, ornées de plumes, de pierres runiques et de mèches de cheveux, comme leurs vêtements ordinaires. En outre, les guerriers peignent souvent des runes de guerre ou des symboles des ancien-



nes nations elfiques sur leur corps et leur visage, en plus de les inscrire sur leur armure et leur bouclier. Ils portent parfois également des runes protectrices élaborées par une classe de prêtresses elfes argentées connues sous le nom de *sœurs-totem* (ce nouveau profil est détaillé au Chapitre 7).

Art, musique et littérature

Les chansons et les poèmes argiques sont beaucoup plus joyeux et moins solennels que ceux des elfes dorés. Les Teu-Tel'Quessir possèdent aussi quelques balades tristes et quelques tragédies ; mais en règle générale, ils préfèrent les histoires et les chansons plus légères, et parfois même un peu paillardes. La plupart de ces sagas parlent de héros elfes argentés à l'esprit vif, et qui humilient leurs adversaires gobelins, humains ou nains.

Les ménestrels elfes argentés sont plus connus sur Féerune que leurs confrères elfes dorés, en partie parce que leur répertoire est plus large, mais aussi parce qu'ils éprouvent moins de répugnance à jouer pour un auditoire humain. Ils favorisent la mandoline, la harpe et le chalaquin. Ce sont souvent des artistes de talent, capables de chanter, de danser, de jongler, de faire des tours de passe-passe et même d'exécuter quelques tours de magie mineurs. Ce que la plupart des gens ne savent pas, c'est que beaucoup de ces ménestrels sont secrètement dévoués à la Reine Amlaruil, et qu'ils profitent d'être sur Féerune pour récolter des informations, partir en quête de trésors elfiques perdus, et défendre leurs semblables en danger.

Les elfes argentés apprécient une grande variété d'arts, de la peinture à la sculpture. Ils ont un goût marqué pour le modelage, une forme d'art elfique très populaire consistant à utiliser la magie pour donner à des objets naturels — tels que des pierres, des arbres ou des plantes — une forme agréable à l'œil.

La foi et les dieux

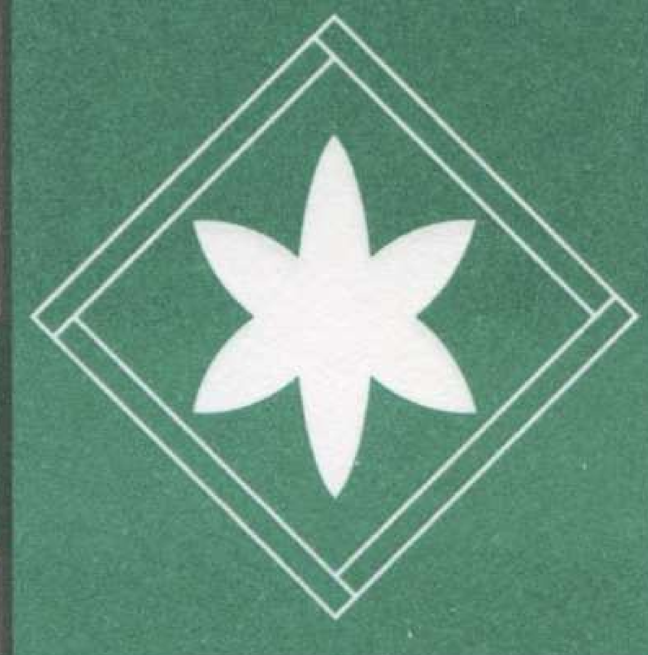
Les elfes argentés sont tout aussi pieux que leurs cousins les elfes dorés, mais recourent à des pratiques religieuses très différentes. Généralement, comme j'ai pu le constater durant les quelques cérémonies auxquelles j'ai eu le privilège d'assister, leur foi se manifeste de façon exubérante, joyeuse, bruyante, et constitue souvent une parfaite excuse pour se livrer à maintes réjouissances.

Lors d'une célébration du Rite du Printemps, mes vieux amis Lysanthir et Ærilaya commencèrent la soirée par de solennelles prières à Corellon Larethian, Solonor Thelandira et d'autres divinités elfiques. Les prêtres elfes argentés firent alors écho aux sentiments de mes amis en allumant des cierges et en chantant des chants religieux. Les autres elfes argentés observèrent la scène dans un silence respectueux jusqu'à la fin des prières. Puis ils explosèrent.

Honnêtement, je ne me rappelle pas grand-chose de cette soirée, sinon que les elfes argentés semblaient plus intéressés par le vin, les chansons et le badinage, que par l'adoration des dieux. Les tranquilles prières à Corellon Larethian se changèrent en remerciements bruyants et joyeux adressés à tous les Seldars, et plus particulièrement à Halani Celanil, la déesse de l'amour. Ce « service religieux » se prolongea tard dans la nuit et ne prit fin que lorsque le dernier croyant fut tombé d'épuisement, ou eut rejoint sa demeure en chancelant.

Le culte que les elfes argentés vouent aux Seldars est très différent de celui des elfes dorés. Les Teu-Tel'Quessir adorent une déité connue sous le nom d'Angharradh, qu'ils pensent être un mélange des trois déesses Sehanine, Ærdrië Fænya et Halani Celanil. Certains d'entre eux affirment que ces dernières peuvent se joindre à volonté pour former cette déité supérieure ; tandis que d'autres pensent qu'Angharradh est une divinité totalement séparée, qui regroupe certains traits des trois autres.

Quelle que soit leur opinion sur cette dernière question, les elfes argentés considèrent Angharradh comme une déité majeure, aussi puissante et influente que Corellon Larethian, qu'ils relèguent souvent au rang de consort. Les elfes dorés tolèrent ce culte, bien que certains le considèrent comme hérétique. D'autres, d'une façon assez paternaliste, pensent qu'Angharradh est une déité mineure qui protège les elfes argentés, et dont ceux-ci ont beaucoup exagéré le statut.



Relations avec les autres

On pense généralement que les elfes argentés ne détestent personne, mais c'est faux. Par exemple, ils éprouvent une haine farouche à l'égard des drows et des races gobelinoïdes. Mais leur comportement général consiste à traiter la plupart des étrangers comme des amis, et leurs amis comme leur famille.

Bien que les Teu-Tel'Quessir aient dû subir les mêmes atrocités que les elfes dorés de la part des humains, ils sont beaucoup moins prompts à juger un individu en se basant uniquement sur sa race. Ils pensent que chacun est responsable de ses propres actions, et préfèrent accorder le bénéfice du doute. Malgré tout, la plupart des elfes argentés se montrent assez méfiants envers les humains, et il faut beaucoup d'efforts et de patience pour réussir à leur faire oublier cette méfiance.

Les elfes argentés sont souvent agacés par l'attitude paternaliste de leurs cousins dorés, et se mettent parfois même en colère contre leur mode de vie apparemment dépourvu de saveur et de couleur. Sur l'Éternelle-Rencontre, ces conflits sont limités par leurs tâches communes de protection et de loyauté envers leur reine ; mais dans le passé, on raconte que certaines disputes ont tourné à la guerre ouverte. À l'occasion, on peut sentir une certaine méfiance entre les elfes dorés et argentés, mais celle-ci est gardée à couvert, tout spécialement sur l'Éternelle-Rencontre.

Les elfes argentés adorent les Sy-Tel'Quessir. Les deux sous-races pensent refléter une sorte de perfection naturaliste à travers leur refus de la civilisation et des pièges qui l'accompagnent, et se sentent plus « purs » de ce fait. Les elfes argentés imitent parfois les coutumes des elfes verts, notamment en ce qui concerne les tatouages et les peintures de guerre, le port de vêtements primitifs (et durant les excursions sauvages, l'absence totale de vêtements), et la chasse en petits groupes avec un minimum d'équipement. Les elfes verts ne manifestent aucun contentement d'être imités de la sorte, ce qui ne préoccupe absolument pas les Teu-Tel'Quessir. On sait que ces derniers ont formé plusieurs petites communautés qui vivent dans des conditions primitives dans les forêts de l'Éternelle-Rencontre, imitant jusqu'au bout les coutumes de leurs cousins sauvages.

Jeux et divertissements

Il n'est guère surprenant que les elfes argentés apprécient les jeux de hasard. Durant mes séjours à l'Éternelle-Rencontre, je suis toujours accosté par au moins un groupe d'elfes argentés, qui m'invitent à me joindre à un jeu de dés ou de cartes. L'un de leurs jeux les plus populaires s'appelle le kholiast ; il utilise un jeu de plus de 1.000 cartes, une main dont la taille varie selon le résultat d'un jet de dé, et un système de comptage des points qui rendrait fou l'érudit le plus studieux de Châteausuif. Inutile de dire que je n'ai jamais été un très bon joueur de kholiast.

Boire et festoyer sont des activités qui font partie intégrante de la psyché des elfes argentés. Durant une célébration j'ai pu voir mes compagnons elfes argentés, dont l'endurance est de loin supérieure à celle du plus endurci des boucaniers de mon équipage, festoyer durant toute la nuit et une bonne partie de la journée suivante, chantant, dansant, buvant et flirtant outrageusement. Étant donné les croyances populaires quant à la frêle constitution des elfes, je fus tout d'abord surpris, puis totalement éberlué de voir un cercle d'elfes argentés, hommes et femmes, porter un toast et chanter « Les Vierges Elfes et le Seigneur Orque » (une chanson dont je ne peux tout simplement pas vous rapporter les paroles, dans un souci de décence), un pied posé sur les corps somnolents de mon second et de mon timonier !

Les servants de la reine

Avant que je ne poursuive mon récit, je veux m'attarder sur un point qui a probablement été mal perçu jusqu'ici. J'ai peut-être donné, sans le vouloir, l'impression que les elfes argentés sont des êtres décadents, ne possédant aucun sérieux et recherchant uniquement le plaisir ; ce qui n'est assurément pas le cas.

Les Teu-Tel'Quessir sont en tous points aussi dévoués que les Ar-Tel'Quessir envers la survie de leur nation et le bien-être de leur reine. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à festoyer, à voyager ou à se divertir, les elfes argentés sont les plus sérieux des artisans, des musiciens, des scribes, des érudits, des prêtres et des guerriers de tous les Royaumes Oubliés. Une fois qu'il s'est vu



attribuer une tâche d'importance, un elfe argenté s'y attelle avec sérieux et opiniâtreté, dût-il mourir en tentant de l'accomplir.

C'est un peu comme si les Teu-Tel'Quessir avaient le sentiment de devoir compenser leur nature chaotique en redoublant de loyauté et de dévouement envers leur nation. Seuls les plus pervers d'entre eux rompent jamais leurs serments. Les elfes argentés mauvais sont rares, mais il en existe quelques-uns. Le fait de vivre sur l'Éternelle-Rencontre implique d'avoir prêté un serment d'absolue loyauté à l'île et à sa reine, et la fidélité des elfes argentés envers ce genre de promesse est pratiquement incroyable.

Il m'est arrivé de passer plusieurs heures à boire et à chanter avec un groupe d'elfes argentés, dans un manoir qui se dressait au plus profond d'une des forêts de l'Éternelle-Rencontre. Cette demeure, qui appartenait au Seigneur Lysanthir Ahmaquissar, était une construction elfique typique, élaborée à partir d'arbres magiquement remodelés. Elle possédait plusieurs étages, de nombreuses chambres, un toit de feuillage épais et des fenêtres de cristal à travers lesquelles on pouvait voir les eaux calmes et froides du Lac Naquashila. Sire Lysanthir et ses hommes se joignirent aux festivités, et bientôt tout semblant d'ordre disparut de notre petite réunion.

Nous chantâmes et dansâmes ; nous bûmes un vin elfique très fort et festoyâmes sans vergogne au détriment du garde-manger de Lysanthir. Même Ærilaya, qui est plutôt réservée d'habitude, devint loquace ; elle se mit à flirter avec les jumeaux cousins de Lysanthir, et nous exposa les raisons qui l'avaient poussée à quitter le continent. J'eus moi-même la chance d'attirer l'attention d'une magnifique guerrière elfe, qui semblait intriguée par ma barbe et, pour reprendre ses propres mots, par mon « charmant côté barbare ».

La soirée se poursuivit ainsi jusqu'à ce que le soleil émerge entre les arbres. Il trouva la maison Ahmaquissar dans un état de désordre extrême, et de petits groupes d'invités encore en train de chanter et de boire au milieu du chaos environnant.

J'allais partir en quête d'un lit bien moelleux dans lequel je pourrai cuver mes excès. Je me promettais intérieurement d'aider le personnel du Seigneur Lysanthir à remettre un peu d'ordre plus tard dans la journée. Mais à mon grand étonnement, la forme affaissée de Lysanthir se redressa tout à coup de la table sur laquelle il dormait, un air de farouche détermination dans le regard.

Il claqua des doigts avec une certaine impatience. « Faites appeler un prêtre, aboya-t-il. Préparez nos armes et nos armures ! »

Ce revirement brutal me prit complètement au dépourvu, et m'effraya même légèrement.

Je me hâtai au côté du noble elfe et lui demandai si quelque chose allait de travers, tandis que deux gardes l'aidaient à troquer sa tunique froissée et tachée contre un manteau d'armes.

« Pas du tout, répliqua-t-il sèchement. Mes hommes et moi-même sommes de garde au palais aujourd'hui. Oh, dieux, j'ai la tête qui éclate ! Où est mon prêtre ? »

Sire Lysanthir continua à se vêtir et à se plaindre de son mal de crâne jusqu'à l'arrivée du prêtre de la maisonnée, qui commença à jeter des sorts pour soulager tous les guerriers des divers symptômes de lendemain de fête. En moins d'une heure, leurs armures d'argent étincelant dans le soleil matinal, leurs bannières représentant un griffon claquant au vent, Sire Lysanthir et ses hommes étaient prêts à partir pour le palais. Leurs chevaux de lune marchant au pas, ils descendirent la route de cristal comme des personnages sortis d'une légende.

Après leur départ, je me dis que le lit moelleux pouvait attendre encore un peu, et je m'attelai au nettoyage et au rangement de la maison. Tout en accomplissant cette tâche, je m'interrogeai sur le brusque changement d'attitude du Seigneur Lysanthir. La nuit précédente, il faisait la fête avec nous, sans paraître se soucier le moins du monde de la minute suivante, et encore moins du lendemain. Mais au matin, lorsque le soleil avait éclairé la scène de nos débauches, mon ami était redevenu le noble loyal au service de sa reine, capable d'ignorer la fatigue, de revêtir son armure, d'empoigner son épée et de retourner d'un pas ferme à ses devoirs.

Cet incident, plus que tout autre, me révéla la véritable profondeur de la nature des elfes argentés, et me laissa très impressionné par la force d'âme, la tolérance et la loyauté des Teu-Tel'Quessir.



Les Sy-Tel'Quessir (Elfes verts, de la forêt ou sauvages)

Ces elfes insulaires et sauvages ne sont pas très connus des humains, à cause de leur isolationnisme et de leur méfiance envers les étrangers. Tout ce que je sais d'eux, je l'ai appris par l'intermédiaire de mon amie la druidesse Ærilaya. Cette elfe verte silencieuse rejoignit notre groupe d'aventuriers au début de notre séjour à Berdusk. Mes compagnons ne l'appréciaient pas réellement, mais je réussis à tisser des liens d'amitié assez forts avec elle, au terme de plusieurs mois de persévérance et de frustration.

Sur beaucoup de points, Ærilaya était une elfe verte typique. Elle était si réservée qu'on pouvait la croire hostile. Elle nous abandonnait parfois pendant de longues périodes pour aller communier avec les esprits de la forêt et les Seldars (tout particulièrement avec le dieu-arbre Rillifane Rallathil), et faisait preuve d'un respect immuable et d'un profond amour envers la nature qui l'entourait.

Caractère et comportement

Tous les elfes verts de Féerune se comportent de la même manière. Les Sy-Tel'Quessir ont beaucoup souffert aux mains des humains et de tous les autres non-elfes. Leurs forêts ont été abattues ou brûlées, leurs campements mis à sac, leurs semblables massacrés ou réduits en esclavage. Si l'on ajoute à cette terrible histoire une tendance naturellement isolationniste, on comprend mieux l'intense méfiance des elfes verts à l'égard des étrangers, et en particulier des humains.

Il reste encore plusieurs groupes d'elfes verts sur Féerune, qui préfèrent continuer à défendre leurs forêts natales plutôt que de faire Retraite vers l'Éternelle-Rencontre. Et même les Sy-Tel'Quessir de l'Éternelle-Rencontre se tiennent à distance de leurs cousins elfes dorés et argentés, qu'ils ne côtoient qu'à l'occasion de festivités, ou pour les besoins de la défense du royaume.

Les Sy-Tel'Quessir sont non seulement les plus réservés, mais aussi les plus guerriers et les plus violents de tous les elfes. Ils aiment se piller mutuellement et se lancer dans de grandes batailles pour rire. Leur façon de traiter les étrangers varie considérablement d'une tribu à l'autre. Certains se cachent et laissent les intrus passer devant eux sans se montrer ; d'autres attaquent et capturent les nouveaux arrivants. Bien qu'ils n'aiment pas les étrangers, les elfes verts tuent rarement leurs prisonniers, préférant altérer magiquement leurs souvenirs et les transporter au loin, puis les relâcher avec le très sérieux avertissement de ne plus jamais venir les déranger.

Les elfes verts sont d'excellents combattants. Ils sont passés maîtres dans l'art de frapper et s'enfuir, de tendre des embuscades, et ont détruit plus d'une force ennemie qui tentait de pénétrer dans leur domaine forestier. En combat rapproché, ils sont tout aussi dangereux ; ils recourent à des manœuvres acrobatiques complexes et à des démonstrations de leurs talents martiaux pour impressionner leurs adversaires, et les abattre de façon rapide et efficace.

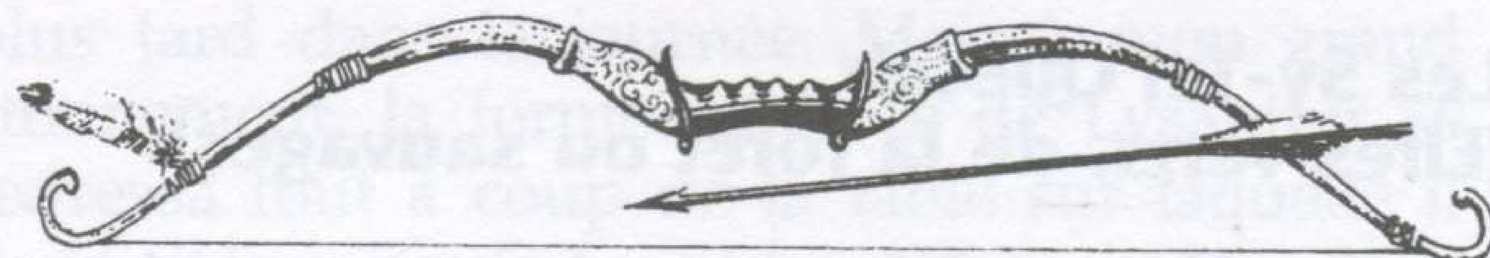
La société des elfes verts recèle encore de nombreux éléments primitifs. Leurs prêtres ressemblent beaucoup aux druides humains. J'ai entendu dire que c'était rare chez les elfes. Ils sont également en communion permanente avec tout un panthéon d'esprits de la nature, dont chacun représente l'archétype d'une espèce animale ou d'un phénomène naturel. Leurs guerriers sont souvent pris d'une sorte de folie combative pendant les batailles, et on affirme également que les plus excentriques de leurs prêtres druidiques sont capables de prendre une forme animale à volonté.

Bien qu'ils soient maussades et hostiles à l'égard des étrangers, au sein de leur tribu les elfes verts sont d'un caractère agréable et facile à vivre, un peu comme les elfes dorés. Leurs fêtes sont toujours extrêmement joyeuses ; on y chante, on y danse et on s'y amuse de toutes les façons possibles. Les chasses sont considérées comme une préoccupation tribale à laquelle tous les elfes, du plus jeune au plus âgé, doivent prendre part. Les Sy-Tel'Quessir veillent soigneusement sur quiconque en a besoin durant une chasse, afin que tous aient le sentiment d'avoir participé au succès de l'opération. Leurs cérémonies religieuses comprennent de nombreux chants exubérants et des prières enthousiastes à leurs dieux. Les jours de fête particulièrement importants, comme le Rite du Printemps et celui de l'Automne, les elfes verts invitent



leurs cousins dorés et argentés, ainsi que les créatures sylvaines de leur entourage, à se joindre à leur célébration. De telles festivités peuvent durer plusieurs jours ; elles comportent de nombreux divertissements et entraînent des comportements particulièrement désinhibés. Le Jour des Fées que je célébrai en leur compagnie me laissa moulu (mais heureux) pendant plusieurs jours après.

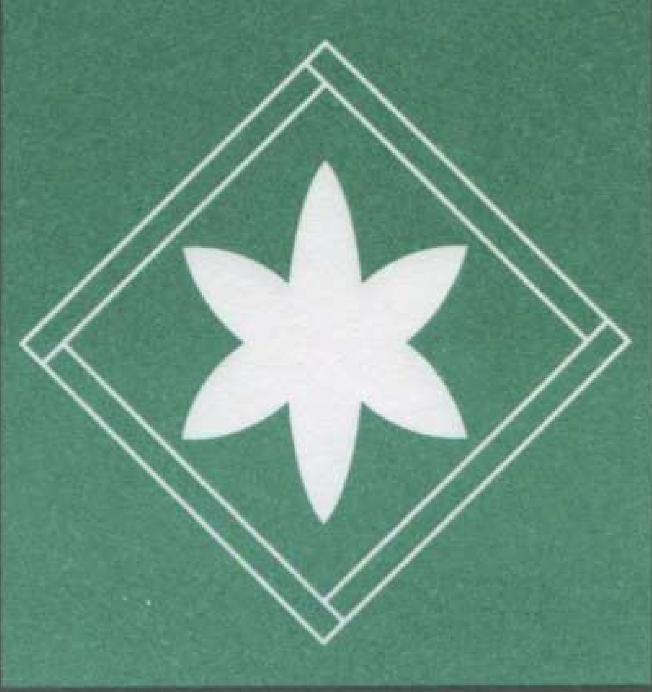
Le comportement social des elfes verts est très variable, et inclut nombre de coutumes différentes. En général, les groupes de Sy-Tel'Quessir sont de nature tribale ; ils voyagent à travers les forêts et vivent dans des campements à la manière des nomades. Certaines tribus sont sédentaires, et vivent dans des villages en dur, au sein desquels des huttes de bois ou d'adobe entourent une place centrale. Les membres des deux sexes sont souvent séparés dans ces villages : les hommes et les femmes possèdent des loges distinctes pour les cérémonies ou les invocations spéciales. Certaines tribus sont exclusivement matriarcales, d'autres patriarcales, et d'autres enfin prônent la responsabilité partagée entre les deux sexes.



Habillement

Les elfes verts limitent leurs vêtements au minimum, et compensent à l'aide de décorations corporelles. Ils portent souvent des tatouages, des peintures de guerre, des plumes ou des bijoux à base de perles, qui peuvent être très beaux et très complexes. Bien que leurs armes et leurs armures soient relativement primitifs — javelots, lances et boucliers —, certaines tribus font du commerce avec les Teu-Tel'Quessir, qui leur procurent des épées, des heaumes et autres objets plus modernes. En général, les elfes verts dédaignent l'armure totale, qui ne fait qu'entraver leurs mouvements au cours d'une bataille.





Art, musique et littérature

La musique et l'art restent eux aussi à un stade tribal. Les elfes verts créent peu d'œuvres durables, mais confectionnent parfois des broches, des torques, des bracelets et des amulettes magiques portées par les guerriers et les chasseurs. Ils accompagnent leurs chants rythmiques à l'aide de tambours, de flûtes et autres instruments. Sur l'Éternelle-Rencontre, ils commencent petit à petit à utiliser des harpes et des chalaquins.

Comme je l'ai déjà mentionné, les peintures corporelles sont très courantes chez les elfes verts. L'art du tatouage, à l'aide d'une aiguille d'os ou de bois acéré, est également très développé, et porteur d'une signification mystique considérable. Les motifs représentent souvent l'animal-totem de l'individu qui les arbore. Les créatures les plus influentes, comme l'aigle, l'ours et le saumon, attirent beaucoup de respect de la part des autres elfes verts.

La foi et les dieux

Les elfes verts rendent hommage à la Seldarine, mais accordent une importance différente aux divers dieux de ce groupe. Ils considèrent Corellon Larethian comme la divinité suprême, mais réservent leur plus grande dévotion aux dieux de la nature Rillifane Rallathil, Erevan Ileserë et Solonor Thelandira. Ils vouent également un culte à Obéron et Titania, les dieux des créatures des bois.

En plus du culte traditionnel des Seldars, les elfes Verts adorent tout un panthéon d'esprits sauvages incarnés par des animaux, comme les aigles et les ours. Ils pensent également que les objets naturels, comme les arbres, les pierres et les rivières, possèdent leurs propres esprits qui doivent être consultés, apaisés et respectés.

Relations avec les autres

Ma propre expérience de décoration corporelle fut très enrichissante, bien qu'assez douloureuse. À ma seconde visite à l'Éternelle-Rencontre, je partis à la recherche de mon amie Ærilaya pour voir comment elle s'adaptait à sa nouvelle vie sur l'île. Lorsque je la trouvai enfin, je fus quelque peu surpris. Une aura de bonheur et de plénitude émanait de la druidesse autrefois si austère ; avec un sourire éclatant, elle m'apprit que sa tribu n'avait pas, comme elle le croyait, été décimée par une armée de gnolls, mais avait réussi à s'enfuir par un portail magique pour se réfugier à l'Éternelle-Rencontre. Avec enthousiasme, elle m'invita à rendre visite aux siens.

Même mon statut de Sha'Quessir ne suffit pas à m'attirer un accueil chaleureux. Dans le meilleur des cas, les membres de la tribu d'Ærilaya se montrèrent d'une froide politesse à mon égard, et ne firent rien pour m'inclure dans leurs activités sociales. Finalement, après avoir écouté l'histoire de mon amitié avec Ærilaya, et avec les elfes en général, le patriarche de la tribu, un elfe âgé de plus de mille ans et nommé Kamana, m'invita dans la loge des hommes pour une cérémonie d'intronisation formelle.

Je fus alors informé qu'en tant qu'ami humain officiel de la tribu, je devais être marqué de mon totem animal. Envahi par l'appréhension, j'accompagnai les hommes vers une hutte de transpiration rituelle, où l'on me dit que mon totem allait m'apparaître.

La loge de transpiration était une structure basse en forme de dôme, recouverte de fourrures. À l'intérieur brûlait un petit feu, qui portait la température de la hutte à un degré presque intolérable. La fumée s'échappait par un trou dans le toit. Je m'assis sur des fourrures douces et chaudes qui recouvrirent tout le bas de mon corps, me faisant transpirer abondamment.

Je restai assis durant ce qui me parut une éternité, supportant une chaleur oppressante et m'efforçant désespérément de rester conscient, tandis que les elfes verts qui m'entouraient discutaient et plaisantaient entre eux comme si être grillés vifs leur paraissait la chose la plus naturelle du monde.

Finalement, la chaleur et la sécheresse eurent raison de moi, et je me sentis glisser sur le plancher. Je rêvai alors d'eau fraîche, de brisants et d'une gracieuse loutre de mer qui plongeait dans les vagues bleues, et me regardait avec de grands yeux paisibles.

Lorsque je m'éveillai, j'étais allongé à l'air frais, à l'extérieur de la loge. J'entendais une douce brise souffler dans les arbres au-dessus de moi, et je ressentis une merveilleuse impression de paix et



de compréhension. Kamana fit alors son apparition et me demanda ce que j'avais vu.

Je lui parlai de mon rêve et de la loutre. Il sembla impressionné. La loutre de mer est un esprit très ancien, lourd de signification, et étroitement associé aux Alu-Tel'Quessir, que les elfes verts respectent énormément.

Mon épreuve n'était pas encore terminée. Le jour suivant, on me réveilla avant l'aube, et on m'emmena à la hutte du druide. Sous les yeux d'Ærilaya et de plusieurs autres membres de la tribu, mon épaule fut tatouée (assez douloureusement) de l'image d'une loutre gracieuse et stylisée. Après quoi, les elfes verts semblèrent me considérer différemment, et j'ai toujours été bien traité par ceux de leurs semblables que j'ai rencontrés depuis (à condition d'enlever d'abord ma chemise).

Les Alu-Tel'Quessir (Elfes de la mer, de l'eau ou aquatiques)

Cette sous-race mystérieuse habite les eaux de Toril. On peut trouver beaucoup d'elfes aquatiques aux abords de l'île de l'Éternelle-Rencontre. Ils servent eux aussi la Reine Amlaruil, bien que leur royaume sous-marin possède son propre monarque et sa noblesse.

Le voyage sous-marin

Normalement, je ne devrais pas être en mesure de vous dire grand-chose concernant les elfes aquatiques, car leur domaine est inaccessible aux humains ordinaires. Ma dernière visite à l'Éternelle-Rencontre, toutefois, m'a donné l'occasion de les observer depuis une position privilégiée. Apparemment, le Seigneur Lysanthir Ahmaquissar avait reçu de la reine l'ordre de négocier une question importante avec les elfes aquatiques, en tant qu'envoyé personnel d'Amlaruil. C'était un très grand honneur, et Lysanthir commença immédiatement ses préparatifs.

Comme je l'avais favorablement impressionné lors de notre dernière rencontre (je suppose que le fait de l'avoir aidé à nettoyer sa maison y était pour beaucoup), il me proposa de l'accompagner en tant que membre de sa suite.

Nous montâmes dans un long bateau elfique, équipés de heaumes magiques qui nous conféraient la faculté de voyager sous l'eau. Ce fut une expérience assez étrange que de sentir notre embarcation s'enfoncer sous les vagues. Mon instinct de marin me commandait d'abandonner le navire, et devint presque incontrôlable tandis que l'eau montait jusqu'au plat-bord, puis continuait en formant une bulle d'air protectrice autour de nous. La mer devint de plus en plus sombre, et l'air de plus en plus froid au fur et à mesure que nous nous enfoncions.

Bien que je sois un marin de pure souche, je trouvai le monde sous-marin assez perturbant. Il y avait si peu de lumière que les hommes d'équipage du Seigneur Lysanthir durent recourir à des pierres magiques pour s'éclairer. Dans les eaux glacées qui nous entouraient, j'apercevais la faible lueur d'un banc de poissons, la forme élancée d'une otarie et parfois l'ombre distante d'un gigantesque animal marin. Je repensai au dragon-tortue et aux autres créatures qui protégeaient l'Éternelle-Rencontre, et je ne pus réprimer un frisson.

Bientôt, une lumière subtile et diffuse apparut près de notre étrave, et nous pûmes apercevoir les proéminences rocheuses du fond de la mer, grouillant de minuscules poissons et de plantes sous-marines ondulantes. Plus loin, je distinguais un dôme de douce lumière jaune verdâtre, qui illuminait des structures très différentes, mais tout aussi magnifiques que les bâtiments elfiques de l'Éternelle-Rencontre. Ces demeures semblaient avoir été construites de la même façon, sauf qu'elles étaient constituées de rochers sculptés, de plancton, de coquillages ou de nacre brillante. Elles s'élançaient en courbes et en spirales harmonieuses, comme le dos d'un dauphin ou la coque d'un voilier. La lumière jaune verdâtre semblait provenir de partout et de nulle part ; elle illuminait la cité merveilleuse et ses rues emplies d'eau d'une lueur presque aussi vive que celle du soleil.

Comme nous nous en rapprochions, je commençai à distinguer des silhouettes nageant dans les eaux scintillantes. C'étaient des elfes des mers, les Alu-Tel'Quessir. Aussi minces et gracieux que leurs cousins terrestres, ils se mouvaient dans l'eau avec l'aisance d'une otarie ou d'un marsouin. Leur peau était d'un vert



argenté pâle, et leurs cheveux vert bleuté. Certains portaient des vêtements et d'autres pas ; ces derniers se fondaient dans leur environnement aquatique aussi bien que les poissons rutilants et les mammifères marins que nous avions pu observer pendant notre descente.

J'étais perdu dans ma contemplation depuis quelques minutes lorsqu'un curieux véhicule s'approcha. On aurait dit une gigantesque coquille Saint-Jacques tirée par un couple de chevaux marins — de magnifiques créatures mi cheval, mi poisson. Un conducteur elfe revêtu d'une armure de coquillages était juché sur ce merveilleux char marin, en compagnie de deux guerrières arborant chacune un heaume en forme de poisson, une cotte de mailles argentée similaire à celles des elfes terrestres et un harpon très élaboré.

« Seigneur Lysanthir Ahmaquissar ! appela l'une des deux femmes. Sa voix résonna fortement à l'intérieur de notre bulle d'air. Vous êtes attendu ! Nous allons vous escorter jusqu'à la cour du Roi Elashor »

Notre vaisseau glissa lentement le long d'une avenue pavée de perles. Des elfes aquatiques curieux observaient notre passage. Devant nous se dressait un vaste palais de pierre et de coquillages.

Pour la rencontre, Sire Lysanthir nous remit des anneaux enchantés qui nous permettraient de nous mouvoir et de respirer librement sous l'eau. Je fus surpris de constater que lorsque je portais cette bague, mes vêtements restaient secs, et la température me paraissait douce et agréable en dépit de la froideur de l'eau.

Elashor, le roi des elfes des mers, siégeait sur un trône de perle et de pierre. Il était d'apparence assez anodine, très différent de l'image que je m'en faisais : celle d'un géant très musclé et âgé, avec des algues emmêlées dans la barbe et tenant un formidable trident à la main. Elashor nous dévisagea calmement et invita le Seigneur Lysanthir à parler.

La discussion qui s'ensuivit traita de pactes de défense mutuelle, de droits de pêche et d'autres choses de peu d'intérêt à mes yeux. J'étais déterminé à en apprendre autant que je pourrais sur les elfes des mers, dès la fin de l'audience.

L'immense cité était illuminée d'une lumière vert jaune ; l'eau elle-même semblait scintiller et éclairer les rues et les bâtiments à toute heure de la journée. La lune et le soleil n'ont que peu d'incidence sur la vie des elfes aquatiques, en dehors de l'effet qu'ils produisent sur les marées. Les moyens de transport les plus courants sont les chariots et les dauphins, bien que la plupart des habitants préfèrent nager par leurs propres moyens.

Caractère et comportement

En tant qu'individus, les elfes des mers paraissent distants et à peine compréhensibles. Mais ce sont des créatures de l'océan ; et à ce titre, ils ne se sentent nullement concernés par les préoccupations des gens de la surface. Ils parlent d'une voix grave, dans un langage assez éloigné et très différent de l'elfique terrestre. Étonnamment sensibles au plus petit changement survenant dans leur environnement naturel, les elfes aquatiques sont encore davantage en harmonie avec leur monde que les elfes verts avec le leur. Ce sont véritablement des créatures d'un autre monde.

Durant ma visite, je tentai de communiquer avec un garde, ce qui s'avéra extrêmement difficile. Les Alu-Tel'Quessir possèdent leur propre langage, qui ressemble un peu à celui de leurs alliés les dauphins, et ils ont du mal à utiliser le parler de la surface. Entre ses mots lents et fortement accentués, mon interlocuteur laissait s'installer de longues plages de silence, pendant lesquelles il reportait son attention sur les courants sous-marins et des multitudes de sons inaudibles pour mes oreilles. Une fois certain que tout allait pour le mieux, il reprenait la parole en changeant totalement de sujet ; puis, une fois de plus, son attention était attirée par autre chose d'extérieur.

Les Alu-Tel'Quessir sont devenus très différents de leurs cousins de la surface. Bien qu'ils jouissent pratiquement de la même longévité, ils ne sont pas aussi perfectionnistes que les elfes dorés, ni aussi aventureux que les elfes argentés. Leur conscience raciale se traduit par un profond désir de défendre leur communauté, étant donné qu'ils vivent dans un environnement hostile, entourés d'eau et d'ennemis de toutes parts. Chacun d'eux se considère comme une petite part d'un grand tout, comme un poisson à l'intérieur d'un banc.

La propriété privée n'existe pratiquement pas au sein de leurs communautés. Chaque indivi-



du peut considérer comme sien tout ce qu'il est capable de transporter sur lui ; le reste appartient à tout le monde. Bien que les elfes des mers jouissent généralement d'une demeure personnelle, ils se montrent toujours très hospitaliers en cas de besoin.

Leur dirigeant est au-dessus de ces restrictions ; il vit dans un vaste palais de pierre et de coquillages, protégé par l'élite des guerriers de son peuple. Bien qu'Elashor et tous les autres monarques qui l'ont précédé se soient toujours montrés généreux et bons envers leurs sujets, ils bénéficient quand même d'un statut privilégié.

Les elfes des mers sont des fermiers et des pêcheurs d'un naturel très calme, encore plus renfermés que les elfes verts de la surface. Cet isolationnisme est renforcé par la localisation géographique de leurs communautés ; j'ai entendu dire que certains d'entre eux n'étaient même pas au courant de l'existence du monde terrestre. Pour eux, l'Éternelle-Rencontre est aussi lointaine et légendaire qu'Arvandor, le fameux paradis des elfes.

La capitale des elfes aquatiques de l'Éternelle-Rencontre s'appelle Iumathiashæ, ou « la Mère des Océans ». Elle abrite plusieurs milliers d'Alu-Tel'Quessir, et a été construite en suivant des techniques magiques similaires à celles des elfes de la surface. Environ une douzaine de communautés vivent dans les eaux de l'Éternelle-Rencontre, et leurs populations varient de quelques dizaines à près d'un millier d'elfes.

Bien que les elfes aquatiques soient une race pacifique, ils représentent un élément important des défenses de l'Éternelle-Rencontre. Les barrières de tempêtes, d'illusions, de téléportation et autres ont toutes leur utilité, et sont très efficaces contre des attaques de surface. Mais beaucoup des ennemis jurés des elfes, comme les sahuagins, les maigrichons (les trolls aquatiques) et les requins se déplacent sous l'eau, et ne sont donc pas affectés par ces protections. Les gardiens de l'Éternelle-Rencontre, comme les dragons-tortues et les baleines, sont des défenseurs efficaces dans la plupart des cas ; mais le rôle de repousser les invasions massives (on m'a dit qu'il y en avait eu quelques-unes dans le passé) échoit généralement aux Alu-Tel'Quessir.

Dans ce but, chaque elfe aquatique reçoit un entraînement guerrier. Les elfes des mers ne possèdent que très peu de talents magiques, mais peuvent manier des armes d'un pouvoir considérable, que leurs cousins de la surface enchantent pour eux. Ils éprouvent une haine intense à l'égard des sahuagins, et prennent très au sérieux leur rôle de défenseurs de l'Éternelle-Rencontre. Leurs patrouilles font également office d'éclaireurs, et surveillent les alentours de l'île, grâce à leur remarquable vision sous-marine qui leur permet de repérer les adversaires potentiels de loin, et de faire un rapport immédiat s'il arrive quoi que ce soit d'anormal.

Habillement

Les vêtements sont optionnels. Certains elfes des mers portent des tuniques soigneusement tissées à partir de plantes aquatiques, et des bijoux créés par magie et sculptés en forme de créatures des mers — étoiles de mers, coquillage, poisson, dauphin. D'autres rejettent toute forme d'habillement et de parure personnelle, et préfèrent nager librement, en transportant leurs possessions dans de petits filets.

Art, musique et littérature

L'art des elfes aquatiques prend souvent la forme de sculptures permanentes, la plupart des autres formes d'expression n'étant pas durables sous l'eau. Des statues d'elfes célèbres sont éparpillées un peu partout dans la ville, et tous les bâtiments arborent des reliefs élaborés représentant des scènes de l'histoire elfique, des créatures sous-marines ou des motifs abstraits. Les Alu-Tel'Quessir créent une musique étrange ; ils chantent de leurs voix profondes et jouent d'instruments faits à partir de coquillages, de pierres et de plantes aquatiques. Sous l'eau, leurs voix portent à une distance considérable. Leurs chansons et leurs poèmes semblent reproduire les cris mélodieux des orques et des dauphins. Leurs chants sont longs et langoureux, et répandent un calme sensuel qui incite à respirer profondément et à s'endormir, bercé par le rythme des vagues.



La foi et les dieux

L'isolement physique des elfes des mers empêche tout contact avec les dieux des elfes de la surface. Bien qu'ils vénèrent encore les Seldars en souvenir de leurs ancêtres terrestres, les Alu-Tel'Quessir adorent le dieu Sashelas des Abîmes avant tout autre. La plupart de leurs temples, des constructions tentaculaires de pierre ou d'autres matériaux sous-marins, ressemblant à des coquillages en spirale, sont dédiés à Sashelas des Abîmes. Les elfes des mers tiennent des services quotidiens pour remercier ce dernier de sa bienveillance et de la beauté du monde qu'il leur a offert.

Je n'ai pas eu la chance d'assister à une de leurs cérémonies, mais on m'a dit qu'elles étaient très émouvantes ; que les prêtresses faisaient des offrandes au dieu de la mer, que les répondants nageaient en décrivant des motifs complexes en compagnie des dauphins, et chantaient les louanges de Sashelas des Abîmes et de ses créations avec beaucoup d'émotion dans la voix.

Relations avec les autres

Les Alu-Tel'Quessir de l'Éternelle-Rencontre entretiennent avec les elfes de la surface des relations plus poussées que n'importe lesquels de leurs semblables. Le Roi Elashor et son peuple ont juré loyauté envers la Reine Amlaruil, et la servent aujourd'hui en tant que défenseurs de son île contre les attaques de créatures aquatiques hostiles.

En dehors de cela, et des visites diplomatiques occasionnelles comme celles du Seigneur Lysanthir, les contacts entre les elfes aquatiques et terrestres sont plutôt limités. Des groupes d'elfes des mers escortent généralement les navires jusqu'au port de Leuthilspar, et font parfois surface pour rencontrer les elfes terrestres, mais c'est relativement rare. Ils ne font que peu de distinction entre les quatre autres sous-races elfiques ; ils considèrent que leur principale caractéristique est d'appartenir au monde du dessus, et que toutes les autres différences ne sont que mineures.

Malgré tout, les elfes aquatiques aiment et respectent leurs cousins de la surface, et apprécient le peu de contacts qu'ils ont avec eux. Ils savent que leurs ancêtres ont eux aussi vécu sur la terre ferme. On dit qu'ils descendent d'une armada d'elfes qui étaient sur le point de se noyer, mais furent sauvés par une déesse bienveillante. Ils s'acquittent de leur fonction de défenseurs de l'Éternelle-Rencontre avec beaucoup d'enthousiasme.

Les races sylvaines

Les elfes ne sont pas seuls sur l'Éternelle-Rencontre. L'île abrite également des membres de diverses races sylvaines amicales. Les Seldars ont autorisé ces dernières à vivre en l'Éternelle-Rencontre, à cause de l'amitié qu'ils éprouvaient pour Obéron et Titania — les déités des créatures des bois. Ces races sylvaines respectent et servent également la Reine Amlaruil, et constituent une part importante des défenses de l'Éternelle-Rencontre.

Centaures

De petits groupes de ces hybrides homme-cheval arpentent les espaces découverts et les forêts de l'Éternelle-Rencontre. Les elfes les considèrent comme des enfants de Corellon au même titre qu'eux, et les traitent avec beaucoup de respect. Les centaures chassent, pêchent et s'ébattent librement sur l'île, sujets à très peu de préoccupations. Ils vénèrent Skerrit, le gardien des bois et des forêts.

Je me rappelle une chasse à laquelle je participais en compagnie de certains membres de la tribu d'Ærilaya. Je devais être en train de la gâcher complètement. Je pense être un assez bon marin, mais comme chasseur, je suis absolument incapable. Tandis que je faisais bruyamment irruption dans un bosquet, effrayant instantanément tout le gibier qui se trouvait peut-être dans le coin, je tombai sur un trio d'êtres qui me contemplèrent avec une expression mi horrifiée, mi amusée.

C'étaient des centaures, mi humains, mi chevaux. Je n'en avais jamais vu avant, et j'en eus bêtement le souffle coupé. Il y avait là deux hommes et une femme, avec des torses et des visages humains de toute beauté, qui semblaient pour ainsi dire avoir été sculptés par quelque artiste des temps passés. Ils portaient des arcs et des carquois,



ainsi que des guirlandes de fleurs blanches. Tandis que je les dévisageais, l'un d'eux prit la parole.

« Vous n'êtes pas un elfe, me dit-il. Que faites-vous sur l'Île Verte ? »

Je me présentai en toute hâte ; à mon grand soulagement, Ærilaya survint à ce moment précis et put se porter garante de mon honnêteté. Les centaures parurent satisfaits, me souhaitèrent une bonne journée, et s'en retournèrent dans les bois en bondissant aussi gracieusement que des chevreuils.

Depuis, j'ai ardemment souhaité en apprendre davantage sur les centaures, et voir de quelle façon ils vivent dans la forêt ; mais je n'en ai plus jamais eu l'occasion. J'espère que cette situation ne se prolongera pas.

Dragons fées

L'Éternelle-Rencontre abrite un grand nombre de ces créatures sympathiques et malicieuses. La plupart des elfes feignent d'être ennuyés par leurs farces, puisque tel est le but des dragons fées, mais éprouvent en fait beaucoup d'affection à leur égard. Néanmoins, les dragons fées sont capables d'être parfaitement sérieux. Beaucoup d'entre eux se sont réfugiés sur l'Éternelle-Rencontre après avoir été chassés du reste des Royaumes par les guerres, les chasseurs ou l'expansion de la race humaine. Les dragons fées sont prêts à mourir pour défendre l'Éternelle-Rencontre, et aideront leurs alliés elfes à la protéger en toute circonstance.

Les dragons fées de l'Éternelle-Rencontre vénèrent le dieu-dragon Nathair Sgiathach. Chacun d'eux le fait à sa façon, et certains affirment que Nathair se rend parfois sur l'Éternelle-Rencontre en personne, afin de veiller au bien-être de ses adorateurs.

Durant un voyage en forêt, je fus confronté à des arbres illusoires qui apparaissaient tout à coup en travers de mon chemin, à des étincelles qui fusaient dans les airs, et à de soudains courants d'air, comme si quelque chose d'invisible venait de passer à côté de moi. Mes compa-





gnons elfes dorés m'informèrent de la présence d'un dragon fée dans le coin, et me dire que je ferais mieux d'ignorer ces manifestations, si je ne voulais pas amuser la malicieuse petite créature en faisant preuve d'emportement. Le dragon fée ne se montra pas, mais au bout de quelques minutes durant lesquelles je ne manifestai aucune réaction, les phénomènes cessèrent, et nous continuâmes notre voyage sans plus d'incidents.

Dryades

La plupart des arbres vénérables de l'Éternelle-Rencontre sont habités par ces charmants esprits de la forêt et par leurs cousines, les hamadryades. En l'absence des elfes, elles s'occupent de l'entretien et de la protection des forêts. Les elfes les considèrent comme des êtres sacrés, bénis par la Seldarine. Les dryades elles-mêmes vénèrent Verenestra, la plus belle des membres de la Cour de Seelie. Elles rendent également hommage aux Seldars et au reste de la Cour.

Les dryades de l'Éternelle-Rencontre ont appris à ne pas craindre les elfes, et sont même devenues joueuses et malicieuses à leur égard. Les elfes victimes de leurs plaisanteries se contentent généralement d'en rire de bon cœur.

Il arrive que des dryades s'amourachent d'un elfe et nouent avec lui une relation romantique. L'objet de leur affection est considéré comme béni à la fois des esprits des bois et des Seldars.

À mon profond regret, je n'ai encore jamais rencontré, ni même aperçu de dryade ; mais plusieurs elfes de mes amis affirment l'avoir fait. Leurs histoires, et tout particulièrement celles des elfes argentés, me semblent parfois exagérées, voire montées de toutes pièces. Mais je suis convaincu que certaines d'entre elles sont vraies.

Esprits-follets

Ces petits cousins des pixies servent les elfes en tant que protecteurs des vallons et des prairies ; ils s'assurent qu'aucun être mauvais n'y fait intrusion, et que l'équilibre naturel y est toujours respecté. Ils sont très sympathiques, et sont la seule des races sylvaines de l'Éternelle-Rencontre à entretenir des contacts réguliers avec les elfes. Ils servent également dans les forces armées de l'Éternelle-Rencontre, et sont souvent invités aux cérémonies des elfes dorés. Leur nature frivole les rend souvent impatients, mais ils réussissent toujours à se contenir lors de ces événements.

Faunes

Les forêts de l'Éternelle-Rencontre abritent un petit groupe de ces créatures hédonistes. Là encore, les elfes considèrent les faunes avec respect et amitié, et participent souvent à leurs cérémonies sylvaines. Ils ont entendu des rumeurs affirmant que les faunes et les dryades se reproduisent entre eux pour perpétuer leurs deux races, mais ne souhaitent absolument pas s'immiscer dans leur vie privée.

Les faunes vénèrent le dieu Damh dont ils invoquent fréquemment le nom au cours de leurs festivités religieuses exubérantes. D'autres espèces sylvaines, comme les pixies, les centaures et surtout les dryades, participent également à ces cérémonies.

Durant le Jour des Fées (celui pendant lequel j'ai acquis de magnifiques bleus douloureux), j'ai remarqué la présence de plusieurs faunes au milieu des elfes. Ils riaient, dansaient et gambadaient en compagnie de nos hôtes. Je n'eus pas l'occasion de m'entretenir avec l'un d'eux, mais fus enchanté de la simple possibilité de les observer à distance.

Licornes

Les bois de l'Éternelle-Rencontre regorgent de ces créatures surnaturelles, que les elfes considèrent comme sacrées. Pour eux, tuer une licorne est absolument impensable ; et si un visiteur, pour quelque ignoble raison que ce soit, en blessait ou en tuait une, il serait impitoyablement traqué et abattu.

Les licornes de l'Éternelle-Rencontre sont très spéciales. Les elfes pensent qu'elles descendent directement d'Eachthighern, les dieu des licornes et des pégases, et que celui-ci reviendra les défendre le jour où elles seront en danger. Les licornes vénèrent Eachthighern, et sont les fidèles sujets de la reine pégase Yathaghera, à laquelle elles ne prêtent cependant que peu d'attention, en raison de leur nature frivole et chaotique.



Chaque printemps, les vierges elfes s'aventurent dans les bois, dans l'espoir d'attirer l'attention d'une licorne qui accepterait de leur servir de monture pendant un an. L'île abrite toujours en moyenne une centaine de cavalières de ce type. Les femmes elfes choisies par une licorne sont traitées avec un respect quasi religieux, et la plupart d'entre elles deviennent prêtresses après la fin de leur service dans l'armée de l'Éternelle-Rencontre.

Une femme de la tribu d'Ærilaya devint un jour une de ces cavalières, et j'eus la chance de me trouver dans son village un jour où elle rendait visite à ses semblables. Il n'existe dans tous les Royaumes que peu de visions pouvant rivaliser avec celle d'une vierge elfe, revêtue d'une cotte de mailles blanche et rutilante, une longue lance à la main, montée sur la puissante silhouette d'une licorne. Tandis qu'elle se promenait dans le camp, les membres de sa tribu se rassemblèrent autour d'elle, en riant, en bavardant, et en touchant à la fois la cavalière et sa formidable monture. Cette dernière accepta leurs caresses de bonne grâce ; mais lorsqu'elle me vit, elle hennit et rua légèrement, car je n'étais pas un elfe, et représentais donc une menace potentielle.

Ærilaya et sa tribu calmèrent la bête, et expliquèrent mon statut à sa cavalière, qu'ils nommaient Sœur Iahalæ. Une fois de plus, je dûs ôter ma chemise et exhiber ma loutre tatouée ; après quoi, l'elfe et sa monture me considérèrent avec beaucoup moins de mépris. Je m'avançai et flattai doucement le museau de la licorne. Contrairement aux chevaux dont le poil est assez rude, celui de la licorne était doux et soyeux, avec une tiédeur qui me donna envie de dormir.

Sœur Iahalæ et moi-même parlâmes longtemps ensemble ce soir-là, et à ce jour je la compte parmi les plus chers amis que je possède sur l'île.

Lythari

Je ne connais ces sympathiques métamorphes elfiques que de réputation. On dit qu'au plus profond des forêts de l'Éternelle-Rencontre (et peut-être même de Féerune) vit une race d'elfes excessivement timides et réservés, qui ont la faculté de se transformer en loups, et peut-être en d'autres créatures des bois. Je ne sais pas si ces rumeurs sont vraies, bien que je connaisse plusieurs elfes qui affirment avoir personnellement rencontré des lythari. Leur véritable nature et leur histoire restent un mystère pour moi.

Nixes

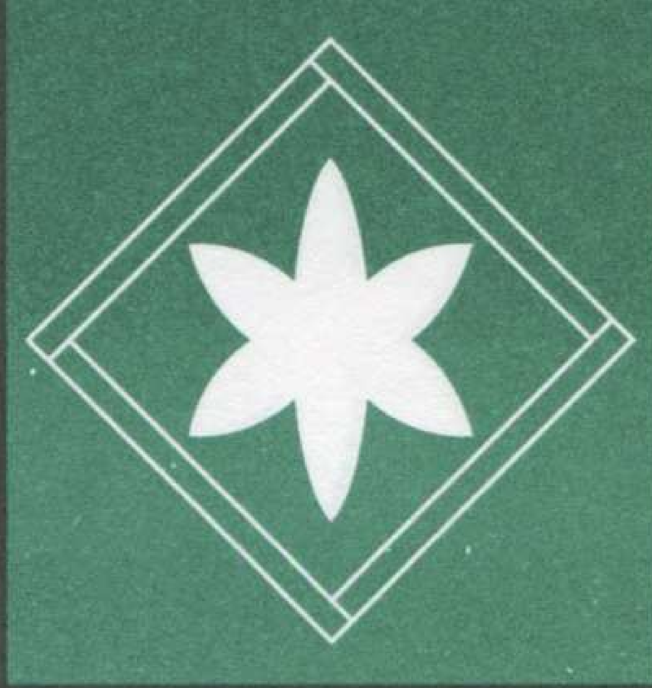
Ces esprits-follets aquatiques habitent dans les lacs et les torrents de l'Éternelle-Rencontre. Ils sont plutôt timides et évitent les contacts avec les elfes. Ces derniers respectent les nixes en les ignorant, à moins que ceux-ci ne les approchent directement. La tendance des nixes à réduire temporairement d'autres races en esclavage est très mal vue par les elfes ; et s'il leur arrivait d'y céder, ces derniers n'hésiteraient pas à intervenir, à capturer les coupables et à les bannir de leur île.

Nymphes

Bien qu'elles soient proportionnellement plus nombreuses sur l'Éternelle-Rencontre que sur Féerune, les nymphes n'en demeurent pas moins assez rares sur l'Île Verte. Elles ne vivent que dans les plus belles et les plus tranquilles des forêts et des vallées. Les elfes les considèrent pratiquement de la même façon que les dryades ; à leurs yeux, les deux races sont des représentations spirituelles des dieux sylvains. Ils sont également très conscients des effets ravageurs de la beauté des nymphes. Toutefois, certains d'entre eux, tout spécialement des elfes verts ou argentés, essaient délibérément d'en rencontrer une, car ils pensent que le jeu en vaut largement la chandelle.

Les nymphes semblent généralement très attirées par les elfes, qui veillent si bien au respect des lois de la nature sur leur île. Elles les blesseront rarement intentionnellement. Mais le simple fait d'apercevoir une nymphe peut avoir de si fâcheuses conséquences, que chaque année il est fatal à quelques malheureux elfes.

Ma propre rencontre avec une nymphe de l'Éternelle-Rencontre faillit également avoir une fin tragique. Au cours du fameux voyage durant lequel je fus victime des plaisanteries d'un dragon fée, je me trouvais en train de monter la garde en forêt aux alentours de minuit. Tandis que mes compagnons Teu-Tel'Quessir se reposaient, je



faisais lentement le tour du camp, mon épée dans son fourreau. J'observais la lune pleine, qui brillait d'une lueur argentée, et devant laquelle se découpait parfois brièvement la silhouette d'une chauve-souris ou d'un engoulevent ; et je me sentais totalement heureux et en paix avec moi-même.

Soudain, mon instinct m'avertit que je n'étais pas seul. La main posée sur la garde de mon épée, je scrutai les arbres alentour, qui luisaient faiblement au clair de lune. Une silhouette indistincte se déplaça langoureusement à plusieurs mètres de moi, et avant de donner l'alarme, j'eus envie de m'approcher un peu afin de voir de quoi il retournait. Je ne suis pas homme à rameuter tout un groupe pour rien, et je déteste qu'on me réveille en pleine nuit ; c'est pourquoi je voulus éviter ce désagrément à mes compagnons.

Ce fut une grossière erreur. Tandis que je me frayais un chemin à travers les fougères, entre deux arbres, je vis un unique rayon de lune se poser sur un corps nu d'une beauté exquise, presque surnaturelle. Dieu, me suis-je dit, est-ce que c'est bien ce que je crois ?

Puis son regard croisa le mien, et je me rendis compte que je contemplai une nymphe dans toute la splendeur de sa nudité. Mon cœur se mit à battre la chamade ; je respirais difficilement et fus pris de vertige à cette idée, ainsi qu'à la vue de l'inaccessible beauté qui se tenait devant moi. Sans un mot, je tournai les talons et revins au campement, l'image merveilleuse de la nymphe à jamais gravée au fer rouge dans mon esprit.

Le lendemain matin, mes compagnons me trouvèrent paisiblement endormi, en train de rêver à ma vision de la nuit. Ils me dirent que j'avais eu beaucoup de chance, et que peu de mortels, elfes y compris, survivent à la rencontre avec une nymphe sous sa véritable forme.

Pégases

Ces magnifiques chevaux volants habitent sur les pentes des Collines de l'Aigle. Le chef des licornes et des pégases de l'Éternelle-Rencontre, Yathaghera, fille du dieu Eachthighern, a autorisé son peuple à participer à la défense de l'île. C'est pourquoi les jeunes pégases aventureux se rendent généralement à Leuthilspar, pour s'engager dans les forces défensives de l'Éternelle-Rencontre. Accompagnés de jeunes cavaliers du vent impétueux, ils sont devenus l'un des atouts majeurs de l'armée de la Reine Amlaruil. Les escadrons de pégases montés par des elfes sont légion sur l'Éternelle-Rencontre, et c'est un spectacle que je ne me lasse jamais d'observer.

Les pégases de l'Éternelle-Rencontre vénèrent le père de Yathaghera, Eachthighern, la grande licorne volante. Si un ennemi venait à menacer ce refuge des pégases et des licornes, l'avatar d'Eachthighern pourrait bien venir aider les elfes à défendre leur île.

Pixies

Quelques-uns de ces petits êtres magiques habitent dans des cavernes, au-dessous des forêts de l'Éternelle-Rencontre, et n'en émergent qu'au clair de lune pour danser, chanter et gambader. Ils vivent assez loin des elfes, et n'ont donc pas beaucoup de contacts avec eux. Là encore, les elfes tolèrent les farces des pixies avec bonne humeur, et acceptent volontiers la présence de ces minuscules créatures malicieuses. Les pixies de l'Éternelle-Rencontre vénèrent Titania, Obéron et le reste de la Cour de Seelie.

Sylvaniens

Certains des vieux arbres de l'Éternelle-Rencontre ne sont pas réellement des arbres, mais de très sages et très vénérables sylvaniens — c'est-à-dire les bergers végétaux qui assistent les elfes dans la tâche constituant à surveiller les forêts, les vallons et les cours d'eau de l'île. Les elfes sont au courant de la présence des sylvaniens, mais ne cherchent à les rencontrer que dans les cas d'extrême urgence, ou lorsqu'ils ont désespérément besoin de leurs conseils avisés. Comme toutes les autres espèces de l'Éternelle-Rencontre, les sylvaniens n'hésiteraient pas à défendre l'île contre une éventuelle menace extérieure. On dit que le plus vieux d'entre eux, connu sous le nom de Branchegrise, détient la plus grande part de la sagesse perdue des Royaumes, et qu'il est capable de communiquer librement avec des déités comme Corellon, Chauntéa et la Terre-Mère des Sélénae.



La voie elfique

Les elfes considèrent la vie comme une route longue et sinueuse, avec de nombreux croisements. Tous les jeunes elfes doivent prendre part au voyage, qu'ils soient hommes ou femmes. Les elfes dorés imaginent cette route comme une chose rigide et parfaite, le long de laquelle tous les voyageurs doivent emprunter un itinéraire commun donné. Les elfes verts et argentés, au contraire, pensent qu'il n'existe pas de chemin idéal le long de cette route, et que chaque individu doit trouver le sien. Pour eux, ce n'est pas la voie empruntée qui compte, mais la destination à laquelle elle aboutit.

Cette route de l'existence elfique semble se diviser en plusieurs étapes. La première est celle des jeunes elfes âgés de moins d'un siècle, et qui s'intéressent essentiellement aux voyages et à l'aventure. La plupart des aventuriers restent à ce stade pendant une longue période.

Une fois que le voyageur est devenu plus vieux et plus sage, il commence à s'intéresser davantage à sa race, à sa foi et à sa communauté. Ceci concerne principalement les guerriers, les monarques, et les prêtres. Mais chez les elfes argentés, ces individus-là sont parfois repris du désir de voyager, de partir à l'aventure. Ils reviennent en arrière et reprennent leur vie d'avant. Les elfes ne considèrent pas cela comme un mauvais chemin, juste comme une possibilité parmi tant d'autres de parvenir au terme du voyage.

D'autres elfes s'engagent dans la recherche de la perfection en matière d'art, de musique, de philosophie ou de magie. Ils vivent souvent un peu à l'écart des autres, fabriquant des instruments de musique, écrivant des pièces, composant des chansons, élaborant des plans de bâtiments, sculptant ou peignant. Les grands artistes elfes argentés, les prêtres elfes dorés et les druides elfes verts passent la majeure partie de leur existence à ce stade. Ils ne parlent pour ainsi dire que de leurs œuvres, ce qui rend la communication avec eux assez difficile. Il semble qu'ils aient créé leur propre langage, avec des termes spécifiques à leur champ d'activité. La seule compagnie qu'ils recherchent éventuellement est celle des gens qui possèdent les mêmes compétences que celles qu'ils tentent de perfectionner. Ils peuvent passer d'innombrables heures à discuter des plus petits détails de leur processus de création (vous voilà prévenu).

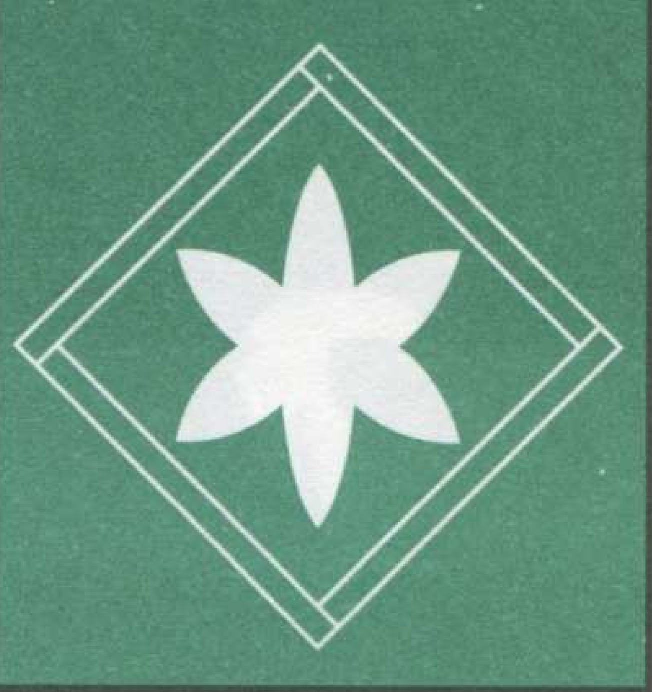
Les dernières étapes de leur existence sont assez mystiques et mystérieuses. Il leur arrive des choses que seuls ceux qui les ont vécues peuvent réellement comprendre. Comme le voyageur approche du terme du voyage, son chemin passe par une période de contemplation, de révélation spirituelle, et de compréhension de la nature elfique et de ses relations avec le reste de l'univers. Seuls les elfes très âgés (700 ans ou davantage) peuvent atteindre cette étape, et encore n'y arrivent-ils pas tous.

On dit que les plus vieux et les plus sages des elfes se retrouvent confrontés à un choix. Ayant atteint une parfaite harmonie avec l'univers, ils peuvent répondre à l'appel de l'Arvandor, et aller y rejoindre Corellon Larethian et les Seldars, ou demeurer dans le monde mortel pour y assister leurs semblables. On dit également que dans tous les Royaumes Oubliés, seule la Reine Amlaruil Fleur-de-Lune a atteint cette étape, et qu'elle a choisi de rester pour guider son peuple.

Cette philosophie est commune, à quelques variations près, à toutes les sous-races exceptés les drows. Elle constitue la base de nombreux éléments de la vie elfique. Un être qui a une longévité vingt fois supérieure à celle d'un humain peut se permettre de se montrer patient et persévérant ; d'ailleurs, le perfectionnisme est l'une des principales caractéristiques du comportement elfique, tout spécialement parmi les individus les plus âgés.

Les jeunes elfes veulent généralement faire autant de choses que possible, aussi vite que possible ; les anciens se montrent très tolérants à cet égard, en souvenir de leur propre jeunesse. Eux-mêmes se consacrent plutôt à écrire des chansons ou des poèmes, élaborer des œuvres d'art, des armes ou des armures, avec une ferveur que les humains qualifieraient probablement d'obsessionnelle.

Les artisans elfes peuvent passer des mois, voire même des années, à se préparer à la création d'une œuvre importante. Ils entrent dans de longues périodes de contemplation et de rêverie, font des offrandes aux Seldars, s'entretiennent



avec d'autres artisans ou érudits, entreprennent de longs voyages pour se procurer des matériaux rares, déterminent les conditions appropriées, et vident leur âme et leur esprit en préparation de la tâche qui les attend.

La création d'une œuvre d'art, d'un poème ou d'une arme peut durer des dizaines d'années. Chaque détail, chaque nuance est soigneusement préparée et patiemment exécutée. Ce processus peut prendre un temps supérieur à l'existence d'un humain. On dit qu'il fallut plus de 150 ans pour forger, graver et enchanter l'épée Tahlshara, qui fut l'œuvre majeure de l'armurier elfe Kythæla Durothil. On dit même que cette dernière s'attarda dans le monde mortel pendant plus d'un siècle après que son heure fut venue, pour le simple plaisir de contempler cette arme. Aujourd'hui, Tahlshara est l'un des trois Grands Trésors de l'Éternelle-Rencontre, placée sous la garde de la Reine Amlaruil en personne.

C'est ce perfectionnisme proche de l'obsession qui fait que les travaux elfiques sont si recherchés. Étant donné que les elfes disposent de plusieurs siècles, il n'est pas surprenant qu'ils puissent créer des choses aussi merveilleuses. Et il n'est pas non plus surprenant de penser que la plupart des marchands, des princes et des magiciens humains seraient prêts à donner n'importe quoi pour posséder les légendaires trésors de l'Éternelle-Rencontre.



CHAPITRE

2 Endroits particuliers

L'Éternelle-Rencontre est un endroit très spécial, dont les rivières et les vallées sont imprégnées de magie divine et d'enchantements anciens. Bien que chaque coin de l'île revête une signification particulière aux yeux des elfes, nous ne décrirons ici que les plus importants.

Leuthilspar

La plus grande des cités elfiques survivantes s'élève sur la côte est de l'Éternelle-Rencontre, nichée comme une gemme précieuse au milieu de la verdure luxuriante de ses arbres. Elle est située à l'embouchure de l'Ardulith, et sur son horizon se découpent de délicates tours de verre et d'albâtre, des dômes de pierres et de métaux précieux, des rues pavées de roc ou de cristal vivant, de vastes demeures littéralement sorties du sol et composées d'arbres et de plantes en pleine croissance, et de nombreuses autres merveilles que l'on ne peut voir nulle part ailleurs dans les Royaumes Oubliés.

Bien que de taille considérablement inférieure, Leuthilspar peut rivaliser avec la beauté et la magnificence de la légendaire Myth Drannor, la fabuleuse cité perdue de la Cour Elfique. Tout ce qu'il y a de bon et de beau dans la civilisation elfique y prospère sous l'œil vigilant de la Reine Amlaruil, qui vit en recluse dans le palais blanc rutilant qui se dresse au-dessus de la ville.

La plupart des bâtiments de Leuthilspar ont été construits en utilisant la magie elfique pour les faire pousser du sol, c'est-à-dire en transformant des matériaux naturels en structures monolithiques, incroyablement solides et divisées en pièces, en couloirs et en jardins. Les bâtiments de bois possèdent des toits d'écorce ou de feuilles que l'on a également fait pousser magiquement. Les bâtiments de pierre sont encore plus impressionnants et gracieux que leurs équivalents humains, et également encore plus résistants car élaborés à partir d'un seul roc.

Le cristal et les pierres précieuses sont utilisés dans la confection des toits des maisons des nobles, avec pour résultat que la ville entière brille de mille feux sous le soleil. Ils servent également à paver la plupart des rues de la cité.

En tant que ville de résidence de la Reine Amlaruil, et capitale de l'Éternelle-Rencontre, Leuthilspar est considérée comme le cœur du royaume elfique. Cette cité, plus que tout autre endroit, est le dernier refuge des Tel'Quessir, la forteresse qui les protège contre le reste du monde. Aucun elfe n'abandonnera jamais Leuthilspar, et la plupart pensent sans le dire que si la ville tombe un jour, les elfes de Toril cesseront d'exister à jamais.

L'intérieur de Leuthilspar

1. Le Port. Le port de Leuthilspar est profond et bien protégé. Il est muni d'une chaîne que l'on peut tendre pour empêcher l'approche de vaisseaux ennemis. Le léviathan Hamnuatha, patrouille dans les eaux avoisinantes, et attaque systématiquement tous les bateaux indésirables.

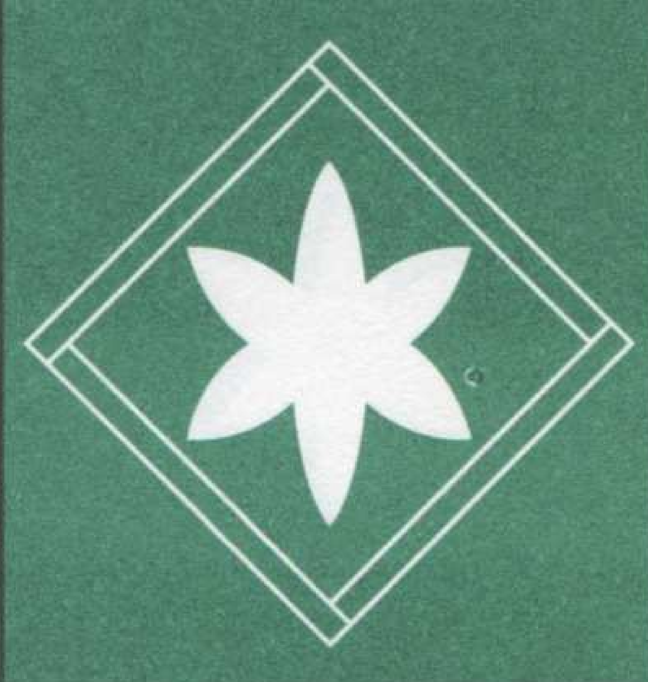
Hamnuatha (Léviathan) : CA 1 ; VD n 18 ; DV 60 ; pv 360 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 3d4 x 15 ; AS Queue, avalement, vague ; NM 15 ; PX 50.000

1a. La Rivière Ardulith. La plus grande rivière de l'Éternelle-Rencontre rejoint la mer à cet endroit, et va se déverser dans le port profond de Leuthilspar. De nombreux bateaux et petits navires elfiques se déplacent constamment sur l'Ardulith. Malgré sa taille importante, celle-ci possède un débit relativement calme et régulier.

2. Les Docks. Ils ne ressemblent en rien à ceux des cités humaines. Les digues et les quais sont faits de pierre, de bois ou de matériaux organiques magiquement extraits des fonds sous-marins et remodelés. On y trouve toujours plusieurs vaisseaux elfiques à l'amarre, bien que la majeure partie de la flotte reste ancrée à Siiluth la plupart du temps.

3. La Route de Diamants. La principale voie de circulation dans Leuthilspar est cette large avenue magiquement élaborée à partir de cristaux brillants semblables à des diamants. Sa surface semble aussi lisse que du verre, mais elle n'est pas particulièrement traître ; de sorte que les elfes, les chevaux et les visiteurs éventuels peuvent s'y déplacer sans risque.

4. Verteprairie. Les elfes de l'Éternelle-Rencontre ne mettent pas leurs chevaux de lune à l'étable lorsqu'ils séjournent en ville. Ils préfèrent



Leuthilspar

150 mètres



leur laisser la liberté de galoper dans les pâturages tels que Verteprairie, une large bande herbeuse parsemée de petits bosquets. Là, les chevaux peuvent rencontrer leurs semblables, communiquer avec eux, se nourrir, puis revenir auprès de leur compagnon elfique lorsque celui-ci les appelle. On y trouve toujours un troupeau d'au moins une centaine de chevaux de lune.

5. Le Hall des Anciens. Ce grand bâtiment abrite les restes de divers héros elfes. Ses longues pièces mal insonorisées contiennent divers mausolées, cryptes, plaques commémoratives et statues à l'image des défenseurs du peuple elfique tombés sur le champ de bataille. C'est ici que se trouvent les restes mortels d'elfes légendaires comme Lafarallinn et Kethryllia Amarillis, soigneusement protégés par des guerriers elfes et de nombreux pièges magiques.

D'après une rumeur qui court, l'endroit recèlerait également plusieurs armes et objets magiques légendaires, ainsi que leurs anciens propriétaires. Personne ne connaît la nature exacte desdits objets, et les elfes ne dévoileront pas volontairement ce secret à des étrangers. Certains érudits, comme le Seigneur Khelben Arunsun, affirment que ces rumeurs sont mensongères, car contrairement aux nains, les elfes n'ont pas pour habitude de mettre leurs objets magiques précieux sous clef, préférant les employer à défendre leur race et leurs nations.

6. La Maison Durothil. La famille Durothil affirme être l'une des fondatrices des anciennes dynasties d'elfes dorés, et ses membres n'ont de cesse d'en informer tous ceux qu'ils rencontrent. Connue pour avoir engendré de nombreux guerriers et magiciens, la Maison Durothil possède plusieurs combattants au service de l'armée de l'Éternelle-Rencontre, et davantage de grands magiciens que n'importe quelle autre famille. Ses armoiries représentent une tête de dragon d'or, et ses couleurs sont le jaune et le blanc.

Le patriarche actuel est le vénérable mage Ilianaro Durothil, qui combattit au siège de Myth Drannor et possède la plus belle arme de la maison, la hache *Redethemar*, dont on dit qu'elle est liée à l'esprit d'une ancienne déesse elfique.

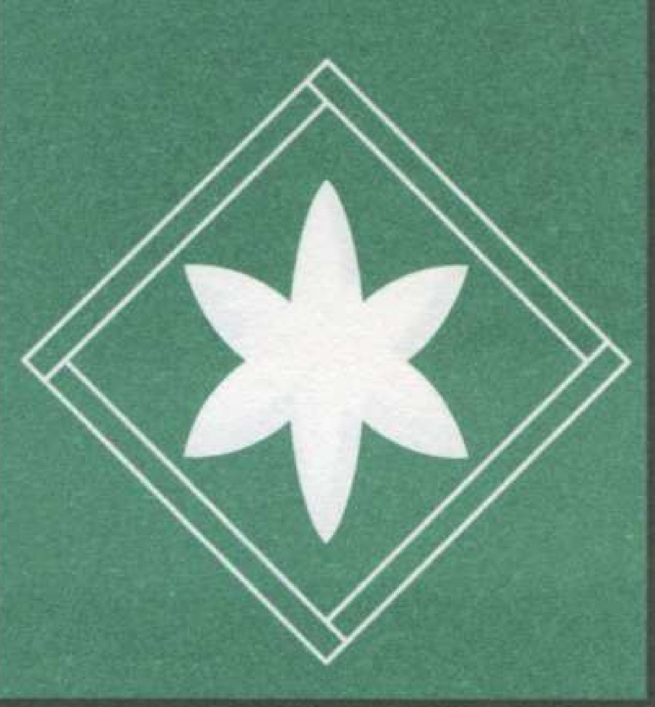
La propriété des Durothil à Leuthilspar est une vaste construction de bois élaborée au fil des siècles à partir d'un seul bosquet d'arbres. Il paraît qu'elle recèle de nombreux passages secrets et pièces cachées, ainsi qu'une quantité considérable de trésors et de puissante magie.

7. La Maison Framargyre. Cette maison d'elfes argentés peut remonter le fil de son histoire jusqu'au temps de Myth Drannor. Une poignée de ses membres échappèrent à la destruction de la ville ; ils vinrent s'installer à l'Éternelle-Rencontre et y élevèrent leur descendance. Aujourd'hui, Framargyre est une maison influente, bien que de relativement petite taille, et a engendré de nombreux prêtres et magiciens. Parce qu'ils sont issus d'une très vieille lignée et se sont attiré le respect de tous leurs semblables sur l'île, les membres de cette maison tendent à se comporter de façon moins chaotique que les autres elfes argentés.

Les couleurs de cette maison sont l'argent et le vert. Sa matriarche actuelle est Tyllætha Framargyre, une magicienne-guerrière âgée de 600 ans et ayant survécu à mille et une quêtes dangereuses et aventures mouvementées. La très vénérable lame *Thœrl*, considérée comme le symbole de sa famille, est en sa possession.

Le manoir des Framargyre est un mélange baroque de différents styles, avec plusieurs structures attenantes faites de bois coupé et de pierre équarrie, contrairement à la plupart des demeures de l'Éternelle-Rencontre. Dans le bureau de Tyllætha, on peut contempler les têtes de diverses créatures mauvaises qu'elle a tué de sa main, dont le diantrefosse Fielocarde.

8. La Maison Ælorothi. Cette maison d'elfes dorés est une haute tour élancée, d'un bleu pâle marbré de vert. Il y a bien longtemps, les membres de la Maison Ælorothi servaient le dieu Corellon Larethian et les Seldars, en tant que prêtres et clercs-guerriers. Aujourd'hui, leurs rangs se sont considérablement éclaircis, mais ils veillent toujours sur les temples de l'Éternelle-Rencontre, et bénissent les guerriers et les marins elfes. La famille Ælorothi possède plusieurs objets magiques cléricaux, dont deux *bâtonnets de résurrection* et le légendaire *bâton de Rumathil*. Ses couleurs sont le rouge et le bleu, et son emblème consiste en un cygne rouge sur fond bleu.



9. La Maison Symbærn. Symbærn est une très vieille famille d'elfes dorés, ayant elle aussi survécu à la destruction de Myth Drannor. Elle habite une demeure constituée d'un dôme bas de couleur blanc argenté, et entouré de diverses petites tours et pavillons.

L'emblème de la Maison Symbærn est une rune Espruar en forme de S sur fond vert. Son patriarche est le magicien Yalathanil, un elfe frêle âgé de plus d'un millier d'années, dont il a passé la plupart à vivre en reclus. Cette maison est relativement inactive depuis environ 200 ans, bien que ses guerriers soient généralement considérés comme les meilleurs au service de la reine.

Yalathanil possédait autrefois un puissant bâton magique soi-disant capable de modifier le cours des événements, et même de ramener son propriétaire de quelques minutes en arrière dans le temps, afin qu'il puisse revivre une bataille, jeter des sorts ou prévenir des désastres. Personne ne connaît les pouvoirs exacts de ce bâton, ni ne sait s'il existe encore.

10. La Maison Evanara. La dirigeante actuelle de la Maison Evanara est la magicienne-guerrière Nylaathria, une elfe d'une sagesse et d'une perspicacité exceptionnelles. Evanara est une maison d'elfes dorés relativement isolée, qui n'entretient que peu de contacts avec le monde extérieur. Elle a engendré de nombreux sorciers de guerre. Ses couleurs sont le bleu et le blanc, et son emblème, un fringant cheval blanc.

La Maison Evanara se compose d'une série de pavillons au sein d'une vaste propriété dans laquelle de nombreux chevaux de lune se promènent en liberté.

11. La Maison Alenuath. Les membres de cette maison d'elfes argentés sont relativement éparpillés aux quatre coins de l'Éternelle-Rencontre, puisque ce sont des chasseurs, des rôdeurs et des solitaires — toutes professions assez douteuses aux yeux des elfes dorés. On dit qu'Haramara Alenuath, la légendaire fondatrice de la maison, tua le dragon rouge Skarra d'une seule flèche. Son arc est l'un des principaux artefacts de la maison, et se trouve aujourd'hui en possession de son dirigeant actuel, Thalanil Alenuath. Il n'a rien de magique, mais il est très ancien et magnifiquement ouvragé. Les couleurs de cette famille sont le gris et le vert.

La demeure des Alenuath à Leuthilspar est un bâtiment de taille modeste décoré aux couleurs de la famille. Si l'on excepte les domestiques, il reste souvent inoccupé pendant de longues périodes. Les serviteurs (dont la plupart sont des elfes argentés) aiment bien travailler pour les Alenuath, parce que ceux-ci sont souvent absents et qu'eux-mêmes peuvent généralement faire tout ce qui leur plaît.

12. La Maison Astrenuit. Astrenuit est une maison d'elfes argentés qui vint se réfugier sur l'Éternelle-Rencontre après la chute de Myth Drannor. Leur symbole, une étoile argentée à huit branches, décore les linteaux surplombant la porte d'entrée de leur demeure. Celle-ci est une combinaison de différents styles, faite de bois et de pierre magiquement remodelés et s'harmonisant parfaitement entre eux.

Halæma Astrenuit et sa sœur jumelle Sælihn dirigent actuellement la maison. Malgré leur relative jeunesse (elles n'ont que 300 ans), elles sont brillantes, pleines de ressources et avisées, et ont réussi à relever leur maison qui était auparavant sur le déclin. Aujourd'hui, les guerriers et les marins de la famille Astrenuit servent fidèlement l'Île Verte. Plusieurs de leurs agents arpentent le continent de Féerune, recueillant des informations pour la reine et aidant leurs semblables en difficulté.

13. La Maison Amarillis. Cette demeure est un château muni de remparts, de construction exotique, comprenant de nombreuses tours, murs crénelés, dômes, coupoles et parapets. Les descendants de l'héroïne elfe argentée Kethryllia sont assez lunatiques, tour à tour joyeux et insouciants ou moqueurs et cyniques. Cette maison a engendré des elfes de toutes les classes, guerriers, magiciens, prêtres et voleurs.

Amarillis ne possède actuellement ni ancien ni dirigeant, mais prospère à la façon chaotique typique des elfes argentés. Cette famille est célèbre pour son insatiabilité et son goût de l'aventure, et beaucoup de ses membres ont quitté l'Éternelle-Rencontre pour aller promener le dauphin vert de leur emblème un peu partout sur Toril.

Malgré la nature désorganisée de la famille Amarillis, ses membres sont profondément loyaux



les uns envers les autres. Si l'un d'eux se trouve en danger, les autres apparaîtront comme par magie à son côté pour le défendre.

14. La Maison Nierdre. Cette maison d'elfes dorés, qui faisait autrefois partie des familles dirigeantes de Myth Drannor, a grandement souffert durant la destruction de la ville. Seuls deux de ses membres réussirent à s'échapper et à suivre une poignée d'autres rescapés jusqu'à l'Éternelle-Rencontre. Le Seigneur Maiele Nierdre est aujourd'hui à la tête de cette maison, porteur de la hache enchantée *Uthula*. L'emblème des Nierdre représente une silhouette de dragon noir. Leur demeure est un bâtiment bas mais très vaste, comprenant de nombreuses pièces et dépendances attenantes. L'ensemble du complexe est fait d'une pierre noire et brillante, non identifiable et rarement utilisée dans les constructions elfiques.

15. La Maison Eroth. Les Eroth gagnaient autrefois leur vie en tant que rôdeurs, guides ou éclaireurs, mais ont eu peu d'opportunités d'exercer leurs talents depuis la Retraite. Aujourd'hui, ils servent dans l'armée de la Reine Amlaruil en tant que forestiers ou éclaireurs. Ils sont très pieux, et vénèrent Corellon Larethian, Angharradh et Rillifane Rallathil. Les Eroth sont des elfes argentés typiques, connus pour leur attitude espiègle et indépendante : par exemple, ils traitent la reine avec beaucoup de respect, d'amour et d'admiration, mais refusent de reconnaître sa souveraineté sur l'ensemble de la nation elfique. Amlaruil apprécie les services des Eroth à leur juste valeur, et ne semble pas leur tenir rigueur de leurs écarts de conduite.

Les dirigeants de la Maison Eroth sont Tanithil Eroth et sa sœur Anaharæ, deux rôdeurs compétents qui seraient paraît-il au service de la reine. Ils gèrent leurs affaires depuis une demeure faite de plusieurs bâtiments de pierre reliés entre eux par des passages souterrains.

16. La Maison Korianthil. C'est une maison de guerriers qui a produit de nombreux chantelameurs et sorciers de guerre. Son dirigeant actuel est Hatharal Korianthil, un sorcier de guerre ayant accumulé une expérience considérable en tant que mercenaire, avant la Retraite. Les membres de cette famille sont également connus pour leurs talents de belluaires et de dresseurs d'animaux. Leurs chevaux, leurs chiens et leurs faucons de chasse étaient considérés comme les meilleurs de tout Féerune avant que les Korianthil n'aillent se réfugier sur l'Éternelle-Rencontre. Aujourd'hui, la famille poursuit ses activités et dresse des animaux pour le compte de la reine, de l'armée et des autres familles nobles de l'île.

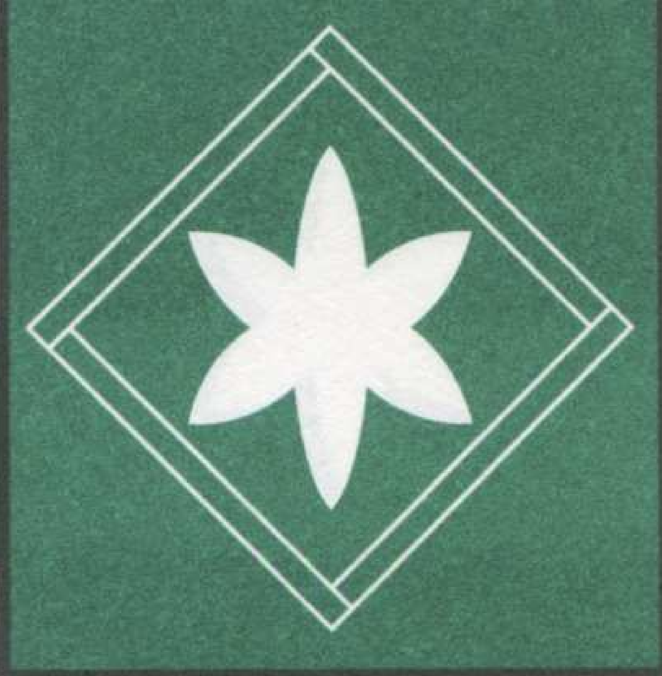
17. La Maison Chantfaucon. Cette maison d'elfes argentés a produit maints chasseurs et ménestrels de premier ordre. Sa demeure de Leuthilspar se compose de trois hautes tours reliées entre elles par des ponts aériens. La plupart des Chantfaucon servent également la Reine Amlaruil en tant que cavaliers à dos d'aigle ou de pégase.

La dirigeante actuelle de la Maison Chantfaucon est une guerrière-ménestrel distinguée du nom de Tiatha. Personne ne l'a vue depuis plus de dix ans, bien que sa famille affirme qu'elle est toujours vivante et en parfaite santé. Aucun étranger n'a le droit de pénétrer dans les tours des Chantfaucon, bien que ses membres entretiennent de bonnes relations avec les Astrenuit et les Ahmaquissar, et que ces familles leur rendent visite régulièrement. On dit que Tiatha Chantfaucon contrôle la mystérieuse *Gemme de Clarata*, dont les pouvoirs légendaires comprennent entre autres le voyage extradimensionnel, la vision à longue distance, la télépathie, et la guérison.

18. La Maison Rærdrimne. Cette demeure agréable à l'œil est profondément enfouie au cœur d'un bosquet, et abrite les 20 derniers elfes dorés ayant réussi à s'échapper du continent pour assurer la perpétuation de la Maison Rærdrimne.

Aujourd'hui, la famille est relativement tranquille. La plupart de ses membres sont âgés de plus de 700 ans, et passent la majeure partie de leur temps à s'adonner à la rêverie ou à créer des œuvres d'art. Leurs sculptures, leurs bijoux, leurs tableaux et leurs céramiques sont très prisés sur l'Éternelle-Rencontre, et ils consacrent plusieurs mois de soins minutieux à l'élaboration de chaque pièce.

Malheureusement, ils savent que la famille Rærdrimne est en train de s'éteindre. Aucun enfant n'y est né depuis plusieurs siècles, et la plupart des membres survivants sont maintenant si avancés sur le chemin de leur vie qu'ils n'attendent plus que le



moment d'aller rejoindre les Seldars. Cette maison possède une histoire longue et héroïque ; autrefois, elle aida notamment à repousser une invasion de gobelins qui menaçait de détruire l'ensemble de la nation elfique. Même s'il ne lui reste plus qu'un siècle ou deux à vivre, ce qui est un laps de temps relativement bref en termes elfiques, elle restera dans la mémoire des elfes pendant très longtemps.

19. La Maison Ahmaquissar. Cette maison possède la triste réputation, sur l'Éternelle-Rencontre et sur la majeure partie du continent, d'être un véritable nid de voleurs et autres brigands. La plupart des Ahmaquissar sont des ménestrels, des comédiens ambulants, des prestidigitateurs ou des voleurs. Bien que peu d'entre eux soient réellement mauvais, beaucoup possèdent un sens moral extrêmement élastique.

Les Ahmaquissar sont tolérés sur l'Éternelle-Rencontre, tant que leurs chapardages ne constituent qu'une nuisance mineure. La plupart des membres de la famille, irrités par cette restriction, s'aventurent parfois sur le continent pour y soulever une émeute, puis retournent à l'Éternelle-Rencontre pour échapper aux poursuites des autorités humaines.

Le dirigeant Lysanthir Ahmaquissar possède plusieurs propriétés sur l'île ; c'est pourquoi le bâtiment de bois et de marbre qui lui sert de demeure à Leuthilspar est souvent occupé par des membres mineurs de sa famille, qui y passent leur temps à festoyer et à jouer.

20. La Maison Le'Quella. Ce long bâtiment rectangulaire est fait de bois clair magiquement remodelé, sur lequel poussent d'épaisses feuilles vertes qui constituent le toit et les portes. Les Le'Quella sont une famille d'elfes argentés, mais beaucoup de leurs ancêtres étaient des elfes verts. Ils sont connus pour s'habiller d'une façon barbare, inhabituelle même pour des elfes sauvages.

Leur demeure est le théâtre de maintes discussions et disputes entre les membres de cette famille querelleuse, mais où chacun est très loyal envers les autres. La matriarche des Le'Quella est une sorcière du nom d'Huquethæ, qui veille sur sa turbulente descendance avec sagesse et bonne humeur. On dit qu'elle possède un automate en forme de chimère, capable de voler, de se téléporter et de combattre.

Les couleurs des Le'Quella sont le rouge, le jaune et l'orange. Leur emblème se compose de trois triangles de ces différentes couleurs se découpant sur un fond blanc.

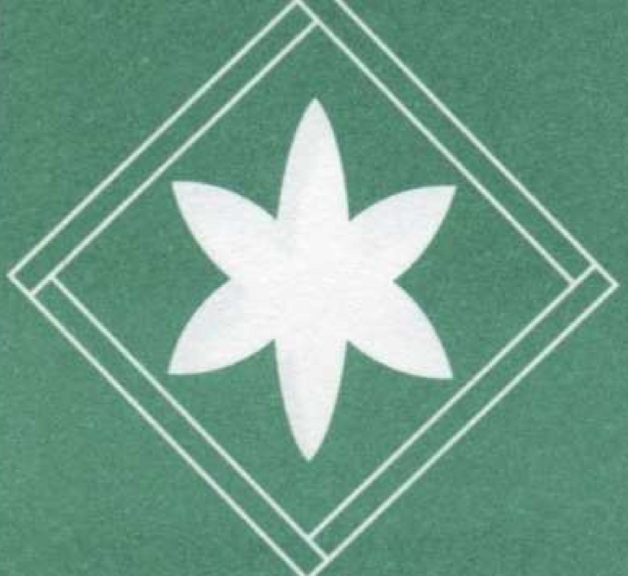
21. La Maison Shælara. Cette maison d'elfes dorés est arrivée récemment du continent. Elle a introduit beaucoup de nouveaux citoyens en l'Éternelle-Rencontre, qui ne se sont pas encore complètement adaptés à la société de l'île. Leur demeure est un manoir de pierre grise et blanche qui fut magiquement modelé il y a moins d'une dizaine d'années, et leur patriarche Uthorim Shælara a fort à faire pour empêcher les jeunes membres de sa famille de s'attirer d'incessants ennuis.

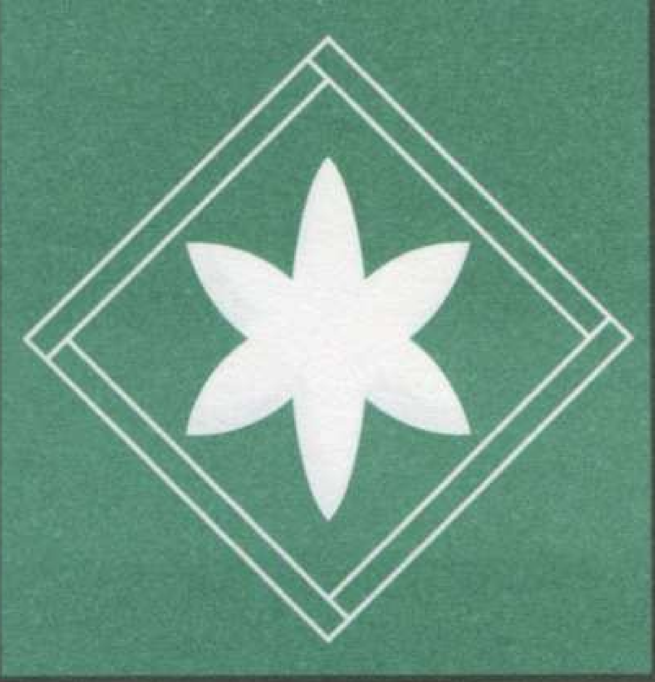
La plupart des Shælara sont âgés de moins d'un siècle, et sont encore très aventureux et chahuteurs. Bien qu'ils soient des elfes dorés, les Shælara sont originaires d'une région de Féerune où les combats et les aventures étaient monnaie courante. Lentement mais sûrement, ils sont en train d'améliorer leur comportement ; mais ils causent encore des incidents qui perturbent le calme de la vie sur l'Éternelle-Rencontre, comme par exemple des bagarres à la taverne de l'Épée Verte avec des elfes argentés.

22. La Tour de Dhoelath. Cette tour est l'une des structures architecturales majeures de la ville. Elle est entièrement faite de marbre poli vert, veiné de blanc et de noir pour les murs, et de marbre d'un noir profond et hautement réfléchissant pour le toit. Plusieurs fenêtres et balcons s'ouvrent le long de cette tour.

Dhoelath est un haut mage de statut très élevé, et l'un des plus célèbres défenseurs de la ville. On dit qu'il est vieux et vit replié sur lui-même ; mais il connaît beaucoup de secrets et de puissante magie, et il lui arrive parfois de prendre un élève ou un apprenti.

23. La Taverne de l'Épée Verte. Lieu de rencontre très populaire parmi les jeunes elfes argentés, l'Épée Verte est souvent le théâtre de festivités excessives et se prolongeant très tard dans la nuit, toutes activités relativement peu communes à Leuthilspar. L'aubergiste Halanæstra est une elfe métisse de parents vert et argenté (avec peut-être même un peu de sang d'elfe aquatique dans les veines), et fut autrefois l'une des plus grandes beau-





tés et la meilleure danseuse de Féerune. Aujourd'hui, elle a gardé un esprit très ouvert, et confie parfois sa taverne à son cousin Halamar pendant plusieurs jours, le temps pour elle de faire un petit voyage ou de rendre visite à des amis.

La taverne tient son nom d'une grande épée exposée en hauteur sur le mur derrière le comptoir. Son métal possède une étrange teinte verte. Les légendes affirment qu'elle appartenait autrefois à un puissant dragon vert. Elle est en tout cas beaucoup trop lourde pour être utilisée fût-ce par le plus fort des guerriers de l'Éternelle-Rencontre.

24. La Loge des Esprits. Les rivalités entre les différentes tribus d'elfes verts sont toujours momentanément suspendues dans l'enceinte de Leuthilspar. Les elfes verts qui se rendent à la ville utilisent généralement ce grand bâtiment comme point de chute. Les différents bois des arbres qui le composent se mêlent harmonieusement en une infinité de spirales et de motifs complexes, et l'extérieur est peint dans l'esprit elfe vert. Cette loge est presque toujours occupée ; c'est un endroit où l'on chante, danse et festoie constamment. Elle se situe au centre d'un gros bouquet d'arbres, assez isolée des rues de la ville, afin que personne ne risque d'être dérangé par le bruit de l'activité incessante qui y règne.

25. La Maison de Shialævar. Cette puissante magicienne très célèbre est beaucoup plus sociable que son confrère Dhoelath. Elle est très grande et d'une maigreur presque squelettique, avec des yeux profondément enfoncés et un sens de l'humour étonnamment aiguisé. Sa maison est un agréable bâtiment de bois dont les murs et le toit ressemblent à de l'écorce. Shialævar est une invitée très populaire dans les petites fêtes de la noblesse, et rend très souvent visite à la Reine Amlaruil dans son palais.

Sa maison est décorée à l'aide de drapeaux colorés qu'elle place à l'extérieur de ses fenêtres chaque matin. Personne n'en connaît réellement la signification et elle n'a jamais voulu la révéler ; mais certains inclinent à penser que ce sont des sortes de signaux destinés aux dieux et aux déesses.

26. Le Salon de Throleatha. Ce restaurant extrêmement tranquille est très populaire parmi les elfes dorés. Les nobles aiment venir ici pour boire ou se restaurer, et discuter de sujets importants dans l'un des divers salons et boxes particuliers mis à la disposition des clients qui le désirent. Les elfes verts et argentés y sont tolérés, mais ils n'aiment pas beaucoup y venir à cause de l'atmosphère trop feutrée à leur goût.

Throleatha est une sorcière qui travaille encore pour la reine de temps à autre, contactant des nobles ou communiquant avec des agents sur le continent.

27. La Route de Rubis. Cette rue n'est pas réellement pavée de rubis, mais de cristaux rouges qui y ressemblent étonnamment. Comme la Route de Diamants, elle semble lisse et glissante, mais ne l'est pas réellement.

28. La Place des Pierres de Soleil. Cette place en forme d'étoile fait office de lieu de rencontre pour les elfes de la ville. Les orateurs y déclament leurs discours, les crieurs y annoncent les dernières nouvelles, les marchands y écoulent leurs marchandises et les vendeurs de vin et de nourriture y dressent des échoppes provisoires. Cette place est toujours bondée de passants à toute heure du jour et de la nuit ; dans la soirée, elle est éclairée par de grosses pierres de soleil. En son centre exact se dresse une statue de Corellon Larethian, qui veille sur les foules d'elfes qui l'entourent.

29. La Fontaine aux Étoiles. On dit que cette fontaine, une construction de marbre blanc ornée de sculptures représentant des oiseaux, des arbres, des fleurs et autres merveilles de la nature, est un cadeau que fit autrefois la déesse Sehanine au Roi Zaor. On dit aussi que certaines personnes reçoivent une vision du futur en plongeant leur regard dans ses eaux transparentes.

30. Le Temple de la Seldarine. Ce complexe se compose d'un énorme bâtiment central, entouré de plusieurs jardins et mausolées, eux-mêmes entourés par des bordures de peupliers et de chênes verts. Le bâtiment principal est un vaste dôme, qui contient plusieurs pièces séparées dédiées chacune à un Seldar différent, et une chambre centrale abritant des statues et des autels pour eux tous. Un groupe de prêtres et de prêtresses s'occupe de l'entretien du complexe et procède aux différents rituels et cérémonies.



Ce temple fut créé par les elfes dorés, qui s'en occupent encore aujourd'hui ; c'est pourquoi la déesse Angharradh n'y figure pas parmi les autres Seldars. Les elfes argentés semblent accepter cet état de fait de bonne grâce, et n'ont jamais protesté contre jusqu'à présent.

31. Le Temple de Corellon Larethian. Ce temple de taille plus modeste est exclusivement dédié au culte du chef de la Seldarine. C'est un bâtiment plaisant, composé de deux petites tours jumelles et d'un hall central dans lequel se dresse une gigantesque statue du dieu. Le grand prêtre de Corellon Larethian, Rathal Evanara, vit ici en compagnie de deux acolytes. Tous trois s'occupent de l'entretien du temple et de ses jardins.

32. Le Temple de Sehanine. À côté du temple de Corellon Larethian se dresse un autre temple dédié au culte de sa compagne, Sehanine Archelune. Il ressemble beaucoup au premier, et il est dirigé par trois prêtresses de Sehanine, sous le commandement de Soliania Durothil.

33. Le Bois. C'est un endroit très plaisant composé d'arbres, de clairières, d'un petit torrent et d'un lac, dont on dit souvent qu'il est le plus paisible de tout Leuthilspar. Les membres des races sylvaines, comme les centaures et les faunes, y dorment lorsqu'ils se rendent en ville, afin de ne pas être excessivement perturbés par l'agitation de la communauté elfique.

34. Le Bosquet de Rillifane. Les elfes verts considèrent ce bosquet de très vieux chênes comme sacré, et y célèbrent souvent des cérémonies telles que mariages, enterrements et autres événements importants. On dit que plusieurs esprits-follets gardent cet endroit, et les prêtres elfes dorés et argentés s'y rendent parfois pour communier avec les Seldars et y recevoir leurs messages.

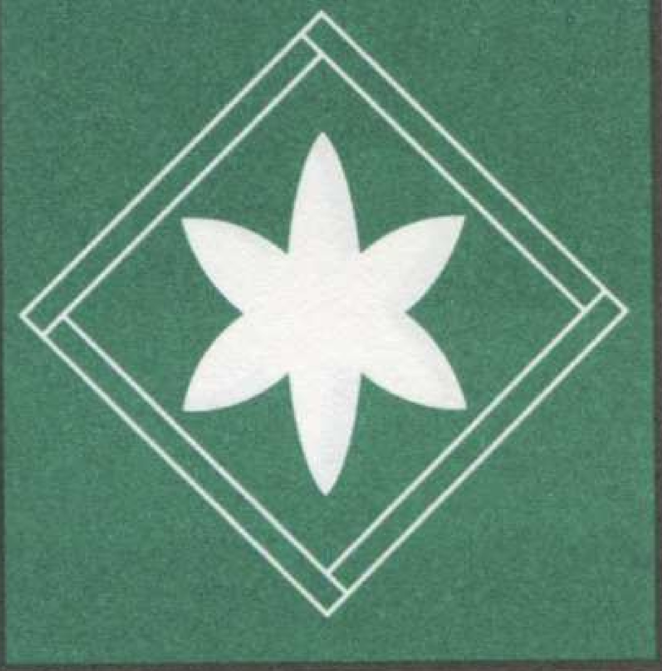
35. Le Chêne Sacré. On dit que ce chêne provient de l'Arvandor, et les elfes verts affirment qu'il fut le premier arbre de l'Éternelle-Rencontre. Tous les elfes de l'île éprouvent pour lui une grande vénération. Les amoureux viennent souvent échanger des serments sous ses branches, pendant la nuit, avec les Seldars pour seuls témoins. La Reine s'y rend une fois par an, le jour anniversaire du Commencement, pour renouveler ses vœux de fidélité envers les dieux et jurer à son peuple que l'île restera toujours libre et indépendante.

36. L'Armurerie. Tamnaeuth est un très vieil armurier elfe qui confectionne d'excellentes épées, cottes de mailles et armures de plates pour les elfes nobles ou influents. Il ne réclame pas d'argent en échange de ses services, mais sélectionne lui-même ses clients. Si un elfe important accepte l'une de ses œuvres, cela augmente encore sa réputation. Ses clients lui fournissent toute la nourriture, les vêtements et autres choses dont il a besoin. Ses œuvres sont très réputées sur l'Éternelle-Rencontre et bien au-delà. Elles sont souvent enchantées, et beaucoup d'entre elles sont devenues légendaires.

37. Le Mausolée de l'Épée Noire. Ces jardins tranquilles sont parsemés de hautes colonnes de marbre noir et nu, qui mènent à une petite pyramide de cristal dédiée à la mémoire de tous les Tel'Quessir ayant été abattus depuis le début de l'histoire des elfes. Chaque année, pour le Rite d'Automne, la Reine Amlaruil et un groupe de nobles se rendent au mausolée en procession solennelle, chantent, prient et brûlent de l'encens en mémoire des disparus. Durant le reste de l'année, le mausolée n'accueille généralement que très peu de visiteurs. Un jardinier solitaire, qui vit dans une petite chaumière à proximité, s'occupe de l'entretien de cet endroit.

38. La Boutique de Spiritueux de Thaola. Cette elfe à la voix douce vend les breuvages elfiques les plus fins qui soient. Elle possède même une bouteille inestimable de vin de Myth Drannor. Elle la garde pour une occasion spéciale, mais jusqu'à présent rien de ce qui lui est arrivé ne lui a semblé mériter cet honneur.

39. Le Tailleur. Shael, un ancien cavalier du vent, a renoncé à sa vie d'aventure et ouvert cette boutique, dans laquelle il confectionne de magnifiques vêtements pour les nobles de l'Éternelle-Rencontre. Il travaille souvent pour la Reine Amlaruil et le Conseil des Matrones, et vend ses tuniques, capes, chapeaux, chaussures, gants et autres à un prix ridiculement bas. Il préfère vivre des larges-



ses de ses clients, qui lui envoient souvent des présents, l'invitent chez eux et lui permettent de vivre entouré d'un grand luxe.

40. La Joaillerie. Nushala Le'Quella est le meilleur artisan de Leuthilspar ; elle crée des anneaux, des broches, des diadèmes, des bracelets, des torques et autres bijoux, aussi bien pour des nobles que pour des gens du peuple. Elle est maintenant âgée de plus de 600 ans, et son niveau de production est assez faible (il lui est arrivé de passer plus de 18 mois à façonner une simple bague pour la reine), mais tous les autres elfes la tiennent en grande estime et lui accordent beaucoup de respect.

41. Les Arbres Gardiens. Ces arbres de la hauteur d'une tour (150 mètres de haut, voire davantage) entourent le palais de la Reine Amlaruil. Chacun d'eux fait plus de 15 mètres de diamètre et contient plusieurs pièces et couloirs. Des unités d'elfes dorés occupent ces arbres, et y montent la garde pour barrer le passage à tous les visiteurs indésirables. Des aigles géants sont souvent perchés sur leur cime, et leurs cavaliers ne s'en éloignent jamais afin de pouvoir réagir rapidement en cas de besoin.

42. Le Palais Pierre-de-Lune. Si Leuthilspar est le cœur de l'Éternelle-Rencontre, alors ce palais est le cœur de Leuthilspar. C'est une vaste structure blanche, argentée et dorée, qui veille sur la ville depuis le haut d'une colline boisée.

Le palais, demeure de la Reine Amlaruil, est une énorme construction qui comprend de hautes tours élancées, des murs, des donjons, des dômes et des coupoles, des plates-formes d'atterrissage pour les troupes aériennes, des ponts suspendus, et de nombreuses dépendances éparpillées autour du gigantesque dôme central fait de marbre et d'albâtre rehaussés d'or.

Les jardins du palais sont immenses ; on y trouve de nombreux jardinets, des bosquets sacrés, des lacs, des statues et des labyrinthes de haies feuillues. Plusieurs bâtiments de taille plus modeste entourent le palais, chacun d'eux aussi magnifique et luxueux que la demeure d'un monarque humain. Des patrouilles de guerriers elfes dorés montent en permanence la garde dans les jardins, car c'est là que le Roi Zaor fut autrefois assassiné par un traître.





L'intérieur du palais se fond en un perpétuel émerveillement de vastes couloirs, de pièces à haut plafond, de galeries blanches, noires et argentées rutilantes. Les appartements privés rivalisent avec les plus somptueuses suites humaines, et par les grandes fenêtres de cristal, on a une vue splendide sur Leuthilspar, ainsi que sur l'océan et les forêts qui entourent le palais.

C'est ici que vit la Reine Amlaruil dans un isolement tout relatif, qu'elle rencontre les nobles et les personnes importantes, qu'elle gouverne son île avec l'assistance du Conseil des Matrones, et qu'elle veille au bien-être de son peuple. Ses serviteurs sont tous des nobles, sélectionnés parmi des multitudes de volontaires, qui l'aiment et la protègent farouchement. Ils n'hésiteraient pas une seule seconde à donner leur vie pour elle.

Personne ne sait ce que fait Amlaruil lorsqu'elle ne s'occupe pas des affaires de l'île, car elle vit seule et retirée de tout, berçant son chagrin et considérant calmement les tâches qui l'attendent encore. On raconte que la Reine Triste erre dans les couloirs de son palais la nuit, contemplant les portraits et les statues de son défunt époux et se remémorant les jours heureux enfuis à jamais.

Plusieurs autres personnes de haut statut vivent ici. Le Conseil des Matrones, en particulier, effectue de longs séjours au palais lorsqu'il faut débattre d'une question importante. Certains des grands magiciens d'Amlaruil habitent et travaillent dans des tours spécialement réservées à cet effet. La reine invite souvent des nobles à venir passer quelque temps auprès d'elle, et des membres de sa famille occupent certains des palais mineurs situés dans les jardins.

Mais depuis la mort de Zaor, personne n'a réellement pu approcher la reine ni comprendre sa tristesse. Les 45 ans écoulés depuis le décès du roi peuvent paraître très longs à des humains ; mais les elfes jouissent d'une telle longévité que pour eux, ce n'est guère plus que le temps d'un battement de cœur. Personne ne sait jusqu'à quand durera le deuil de la Reine Triste.

Nimlith

Nimlith abrite environ un millier d'elfes, dont la plupart sont des elfes argentés. C'est une communauté de pêcheurs ; elle possède plusieurs petits bateaux qui opèrent dans les eaux de la côte ouest de l'Éternelle-Rencontre. Les colins, les saumons de mer et les corégones qu'attrapent ses habitants sont acheminés et consommés un peu partout dans l'île.

Le village se compose d'environ 200 maisons construites sans aide magique, à l'aide du bois trouvé dans les forêts environnantes. Il est dirigé par Dame Ialantha Rumithamal, une cousine de la Reine Amlaruil. Ialantha est une ancienne cavalière à dos de licorne, qui s'est retirée dans ce village de pêcheurs pour jouir d'une paix bien méritée après toute une vie de voyages et de combats.

L'intérieur de Nimlith

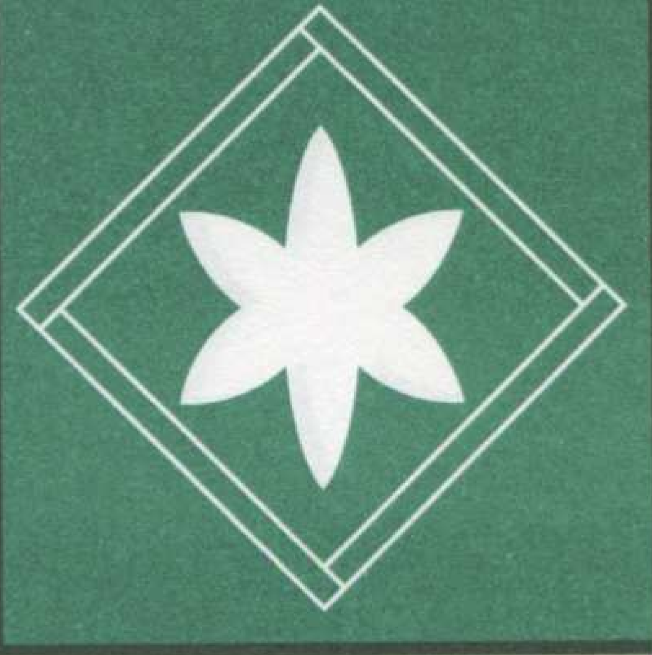
1. Le Port
2. Les Quais
3. L'Hôtel de Ville
4. La Terre Sainte (taverne)
5. La Maison de Dame Ialantha
6. La Maison de Kavrala Chantenuit (mage)

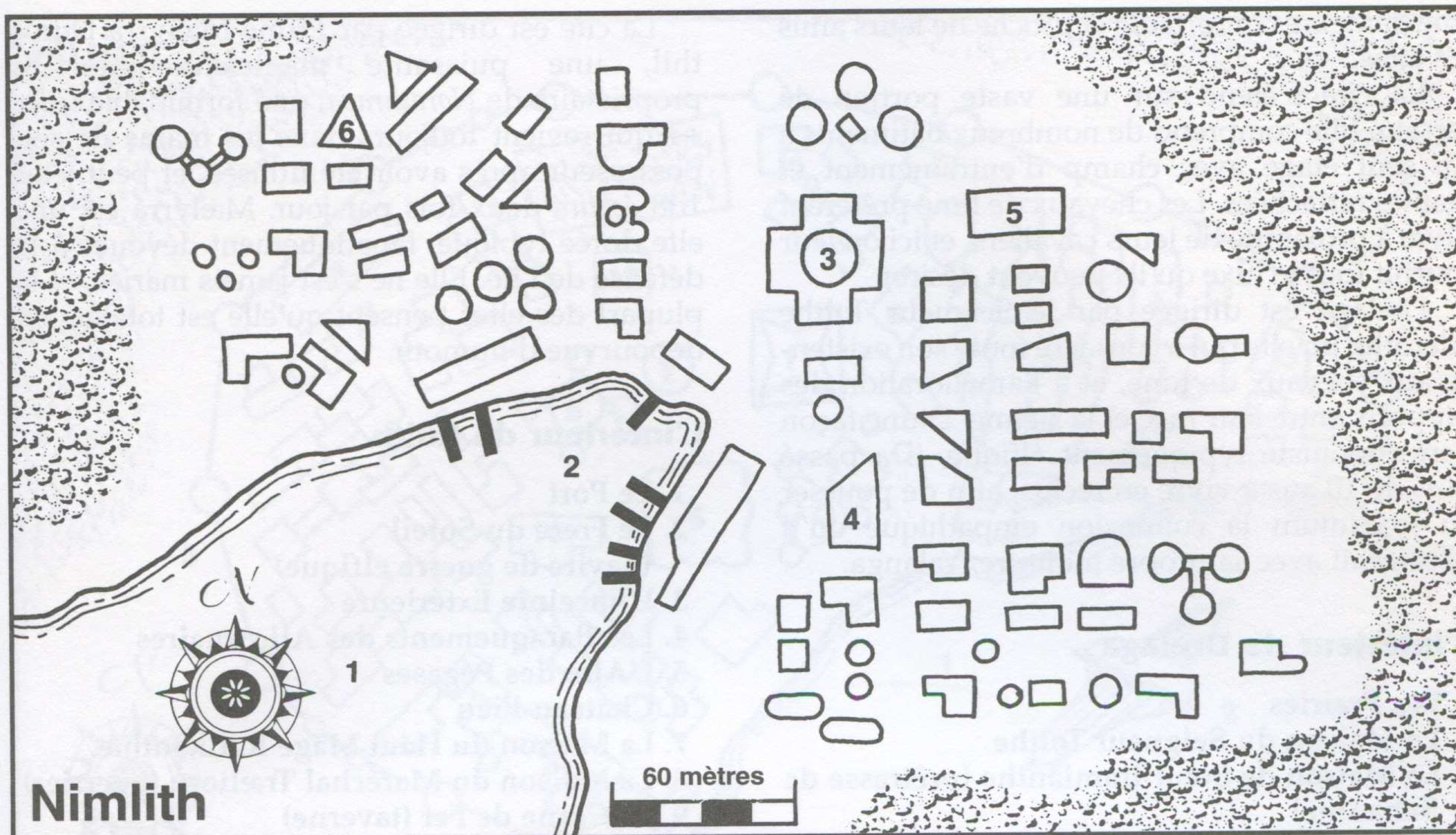
Drelaga

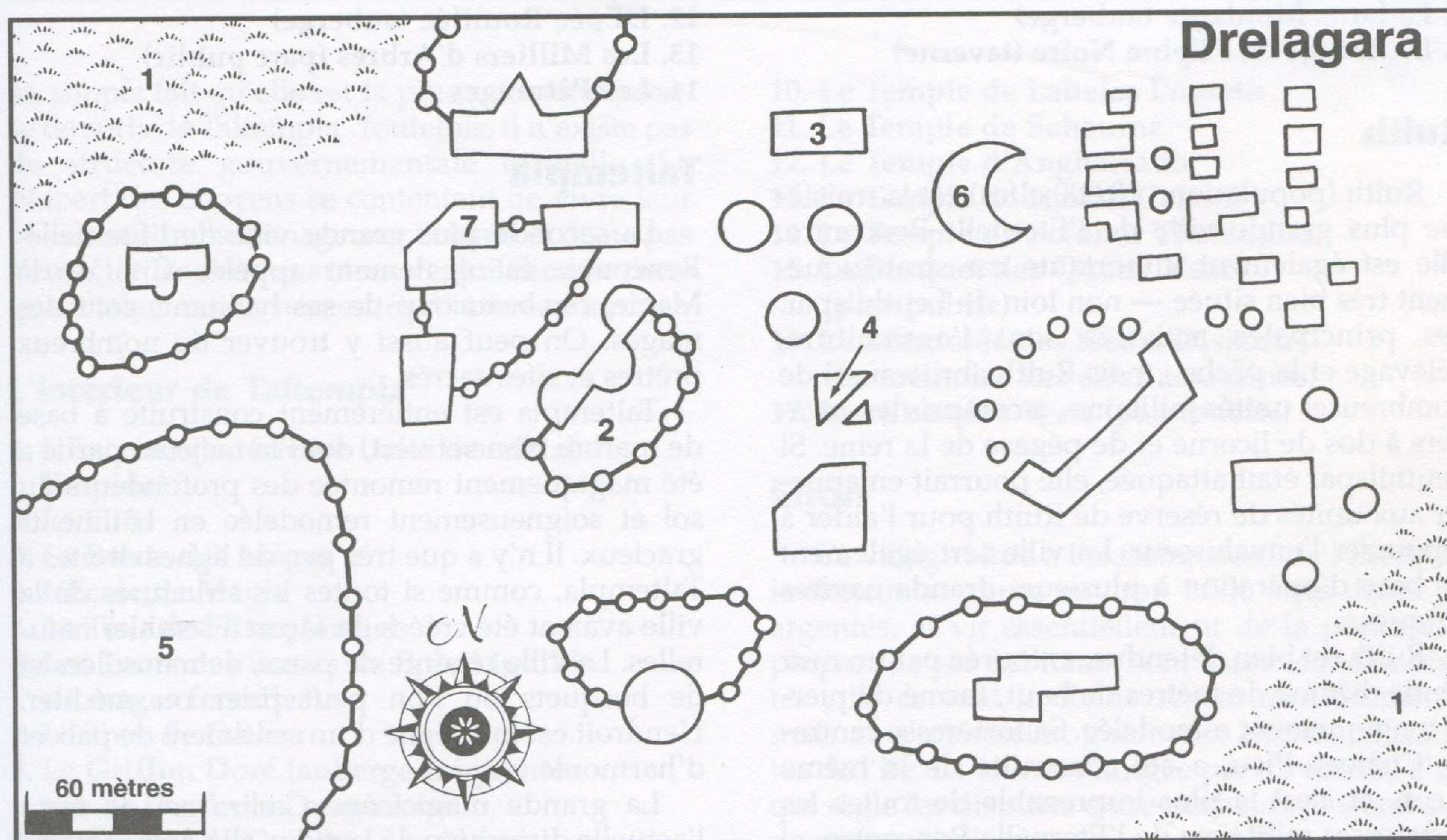
Cette ville d'elfes dorés compte environ 2.000 habitants, et se distingue de par sa localisation au milieu de vallons et de prairies verdoyantes. C'est là que se trouvent les principaux centres d'élevage et d'entraînement de chevaux de lune, et un immense troupeau de plus de 1.500 de ces bêtes s'ébat librement dans les pâturages alentour.

Quelques elfes verts et argentés vivent également à Drelaga, où ils travaillent comme garçons d'écurie, domestiques ou jockeys. Ils se retrouvent au Refuge de l'Épine Noire, une taverne célèbre pour son animation nocturne.

La relation qu'entretiennent les elfes avec les chevaux de lune est bien supérieure à celle d'un maître avec sa monture. Les chevaux de lune sont très intelligents et servent volontairement leurs cavaliers. C'est pourquoi l'arrangement qu'ont passé les deux races tient plus du partenariat que de la domination : il permet aux elfes de s'entraîner à monter les chevaux de lune, et à ces derniers de s'entraîner eux-mêmes. Les corrals et les enclos de la ville leur fournissent




Nimlith
60 mètres
1
2
3
4
5
6


Drelagara
60 mètres
1
2
3
4
5
7



une demeure confortable et proche de leurs amis les elfes.

La cité s'étend sur une vaste portion de terrain. Elle comprend de nombreux bâtiments à un seul étage avec champ d'entraînement et étables rattachées. Les chevaux de lune préfèrent vivre à proximité de leurs cavaliers, et ici on leur fournit tout le luxe qu'ils peuvent désirer.

Drelaga est dirigée par le Seigneur Tolthe Alerothi, un elfe qui a consacré toute son existence aux chevaux de lune, et à l'amélioration des rapports entre leur race et la sienne. D'une façon perfectionniste typiquement elfique, il a passé plus de 10 ans à vivre en reclus, afin de pousser au maximum la connexion empathique qu'il partageait avec sa propre monture, Yalanga.

L'intérieur de Drelaga

1. Les Prairies
2. La Maison du Seigneur Tolthe
3. La Maison de Sœur Immianthe (prêtresse de Sehanine)
4. La Chapelle de Skerrit
5. Le Grand Corral
6. La Lune Montante (auberge)
7. Le Refuge de l'Épine Noire (taverne)

Ruith

Ruith (population : 10.000 elfes) est la troisième plus grande ville de l'Éternelle-Rencontre. Elle est également importante car stratégiquement très bien située — non loin de Leuthilspar. Ses principales activités sont l'agriculture, l'élevage et la pêche ; mais Ruith abrite aussi de nombreuses unités militaires, y compris les cavaliers à dos de licorne et de pégase de la reine. Si Leuthilspar était attaquée, elle pourrait en appeler aux unités de réserve de Ruith pour l'aider à repousser l'envahisseur. La ville sert également de base d'opération à plusieurs grands navires elfiques.

Ruith est bien défendue, entourée par un mur d'une dizaine de mètres de haut, formé de pierre magiquement remodelée. Sa forteresse centrale, Château-Pieu, a été construite de la même façon, et c'est la plus imprenable de toutes les forteresses militaires de l'Éternelle-Rencontre.

La cité est dirigée par Dame Mælyrra Durothil, une puissante magicienne-guerrière propriétaire de *Norathrava*, une formidable *lance +4* qui revient toujours dans les mains de son possesseur après avoir été utilisée, et peut jeter 1d8 *éclairs* deux fois par jour. Mælyrra est une elfe dorée typique, fanatiquement dévouée à la défense de l'île. Elle ne s'est jamais mariée, et la plupart des elfes pensent qu'elle est totalement dépourvue d'humour.

L'intérieur de Ruith

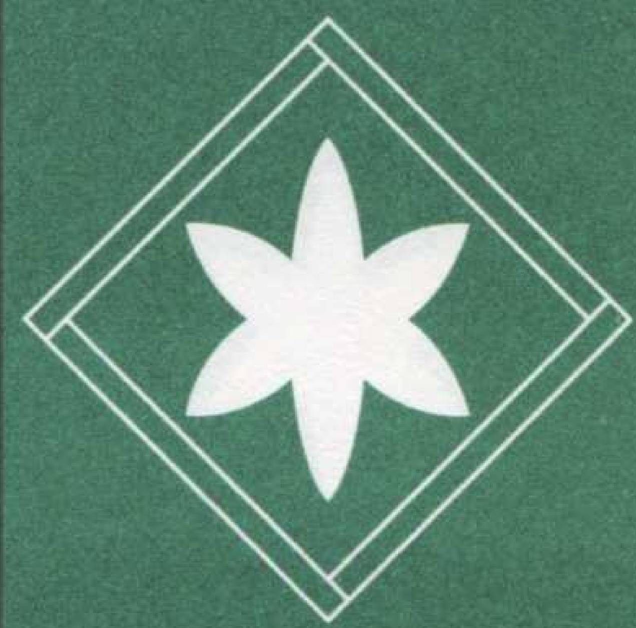
1. Le Port
2. Le Frère du Soleil (navire de guerre elfique)
3. L'Enceinte Extérieure
4. Les Baraquements des Alicornaires
5. L'Aire des Pégases
6. Château-Pieu
7. La Maison du Haut Mage Ralikanthæ
8. La Maison du Maréchal Træliorn (guerrier)
9. La Corne de Fer (taverne)
10. L'Armurerie Municipale
11. Le Jardin Public
12. L'Épée Rouillée (auberge)
13. Les Milliers d'Arbres (parc public)
14. Les Pâturages

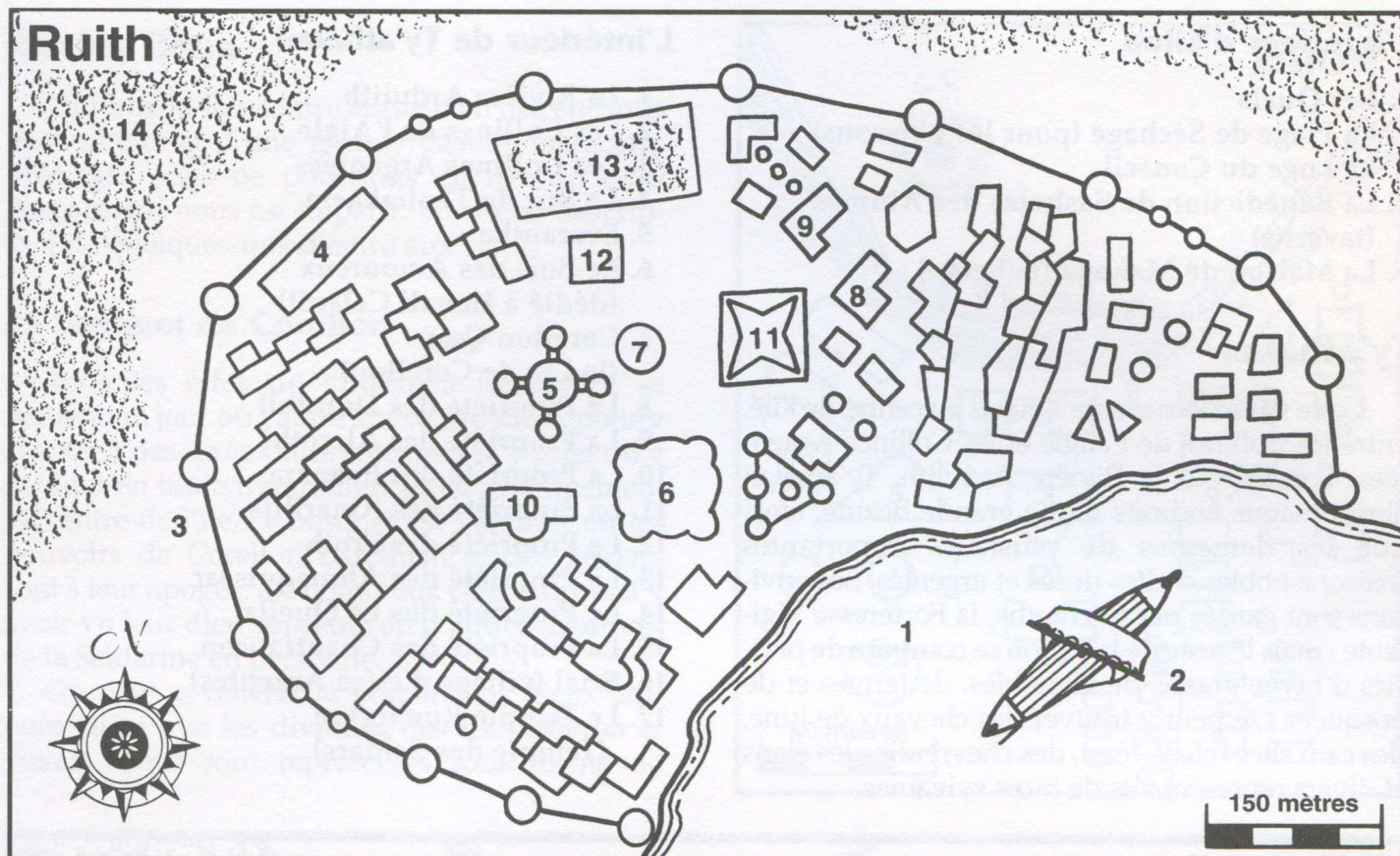
Taltempla

La seconde plus grande ville de l'Éternelle-Rencontre est également appelée Cité de la Magie, car beaucoup de ses habitants sont des mages. On peut aussi y trouver de nombreux prêtres et sites sacrés.

Taltempla est entièrement construite à base de marbre blanc et vert, dont la majeure partie a été magiquement remontée des profondeurs du sol et soigneusement remodelée en bâtiments gracieux. Il n'y a que très peu de lignes droites à Taltempla, comme si toutes les structures de la ville avaient été créées da façon à sembler naturelles. La ville regorge de parcs, de mausolées et de bosquets où l'on peut prier ou méditer. L'endroit est imprégné d'un sentiment de paix et d'harmonie.

La grande magicienne Gælira est de facto l'actuelle dirigeante de la ville ; elle doit ce statut





au simple fait qu'elle est la plus puissante jeteuse de sorts de Taltempla. Toutefois, il n'existe pas de structure gouvernementale formelle. La plupart des citoyens se contentent de vivre leur vie, de rendre hommage aux Seldars et de ne pas s'embêter les uns les autres, ce qui élimine presque totalement les nécessités d'intervention.

L'intérieur de Taltempla

1. L'Enceinte Extérieure (faite de cristal limpide)
2. Le Port
3. La Route des Mages
4. L'École de Magie
5. La Tour de Flinar (mage)
6. Les Tours des Sœurs du Soleil (guilde de mages femelles)
7. La Tour de Gælira
8. Le Griffon Doré (auberge fréquentée par de nombreux magiciens)
9. Le Temple de Corellon Larethian
10. Le Temple de Labelas Enoreth
11. Le Temple de Sehanine
12. Le Temple d'Angharradh
13. Le Temple de Hanali Celanil
14. Le Temple de Solonor Thelandira
15. Le Bosquet des Quatre Vents (parc public)
16. Le Mausolée des Héros Disparus (en mémoire des elfes assassinés)
17. Les Chemins Verts (parc public)

Elion

Ce village situé à l'extrême nord de l'Éternelle-Rencontre abrite environ 1.500 elfes dorés et argentés, et vit essentiellement de la pêche. La plupart de ses habitants sont assez isolationnistes ; ils servent la Reine Amlaruil fidèlement, mais ne s'intéressent guère aux affaires courantes de l'île. La ville est dirigée par un conseil élu, qui règle les disputes entre pêcheurs et s'occupe de maintenir l'ordre.



L'intérieur d'Elion

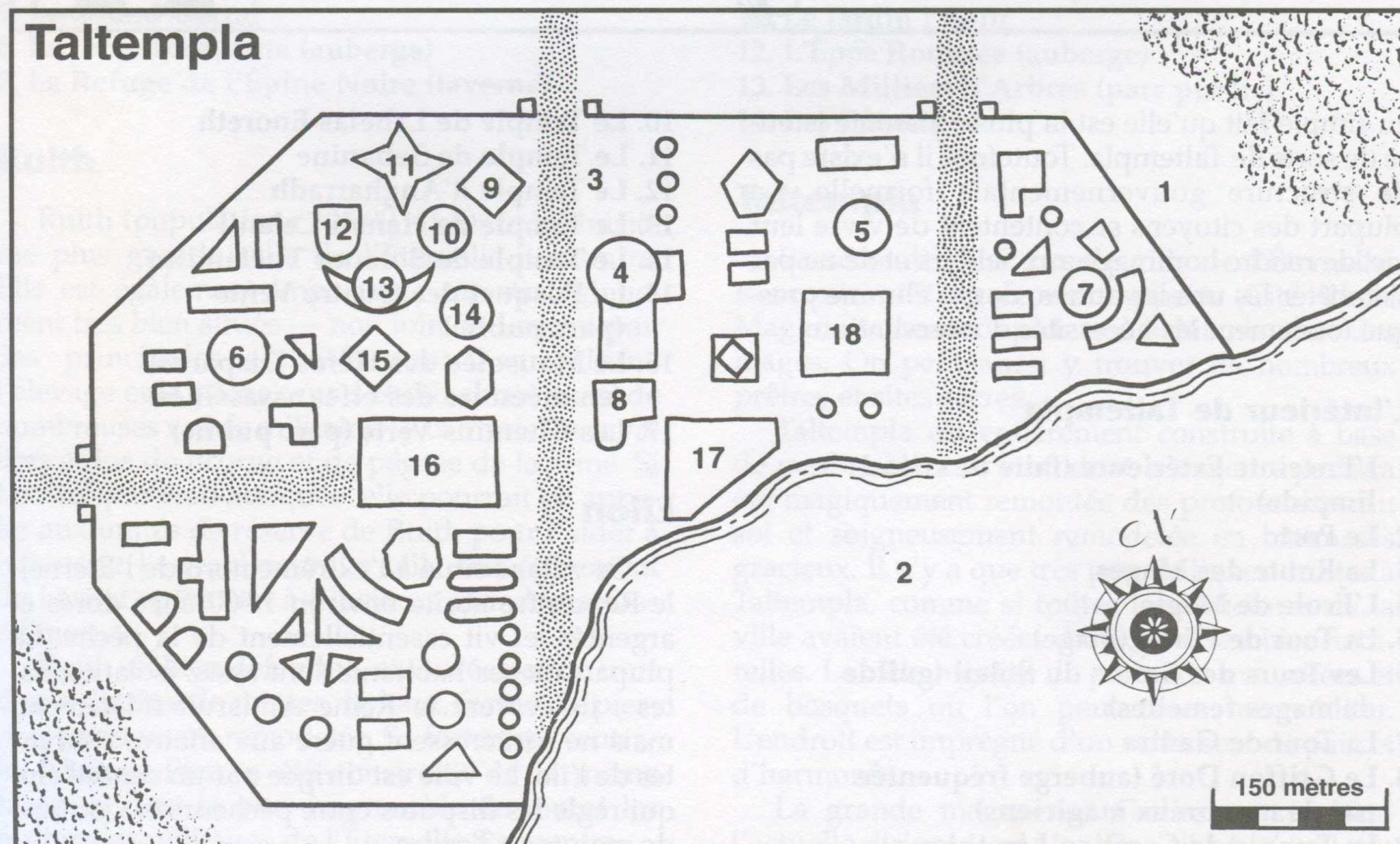
1. Les Quais
2. La Plage de Séchage (pour les poissons)
3. La Loge du Conseil
4. La Bénédiction de Sashelas des Abîmes (taverne)
5. La Maison de Makæla (auberge)

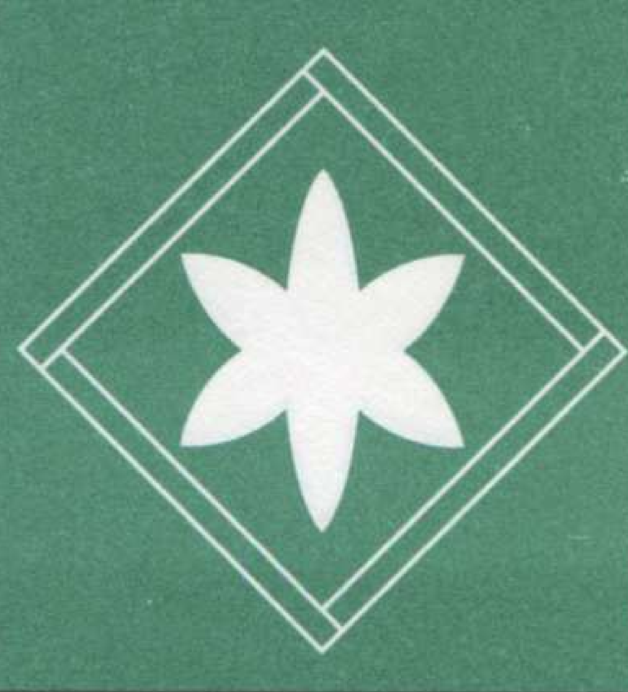
Ty'athalæl

Cette vallée luxuriante s'étend au centre de l'île, entre les Collines de l'Aigle et les Collines Argentées. Formée par la Rivière Ardulith, Ty'athalæl abrite maints endroits d'une grande beauté, ainsi que les demeures de plusieurs importantes maisons nobles d'elfes dorés et argentés. Ses environs sont gardés par Everantha, la Forteresse Vigilante ; mais le reste de la région se compose de prairies d'herbe grasse, de vignobles, de fermes et de bosquets. On peut y trouver des chevaux de lune, des cath shee (chats-fées), des chevreuils, des élans et divers représentants de races sylvaines.

L'intérieur de Ty'athalæl

1. La Rivière Ardulith
2. Les Collines de l'Aigle
3. Les Collines Argentées
4. Le Roc de Thaliakaera
5. Everantha
6. Le Bois des Amoureux (dédié à Hanali Celanil)
7. Corellon'Que (le Lac de Corellon)
8. La Propriété des Durothil
9. La Propriété des Alerothi
10. La Propriété des Evanara
11. La Propriété des Amarillis
12. La Propriété des Eroth
13. La Propriété des Ahmaquissar
14. La Propriété des Le'Quella
15. La Propriété des Chantfaucon
16. Erial (village d'elfes Argentés)
17. Le Temple Rudargyre (Temple des Seldars)





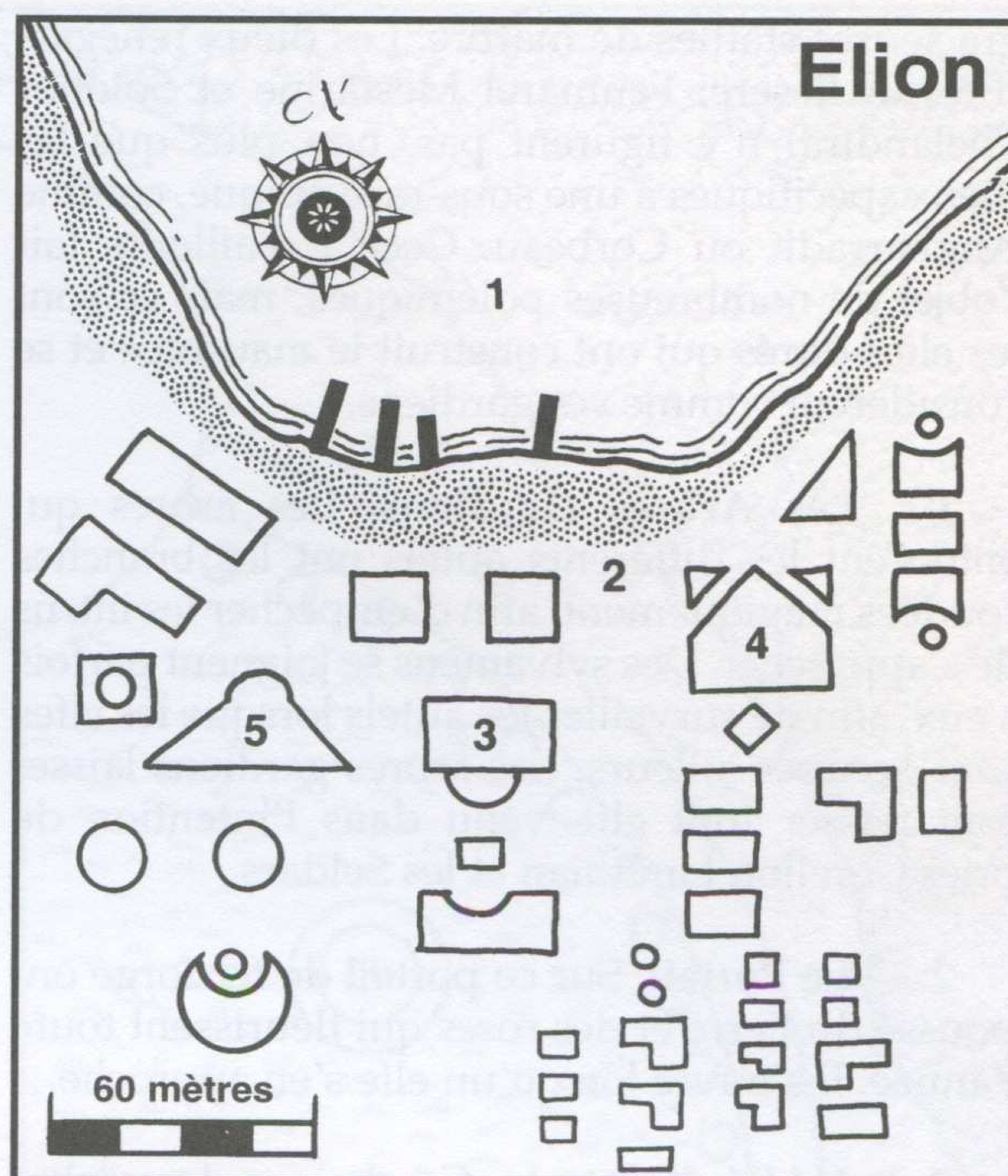
Autres lieux

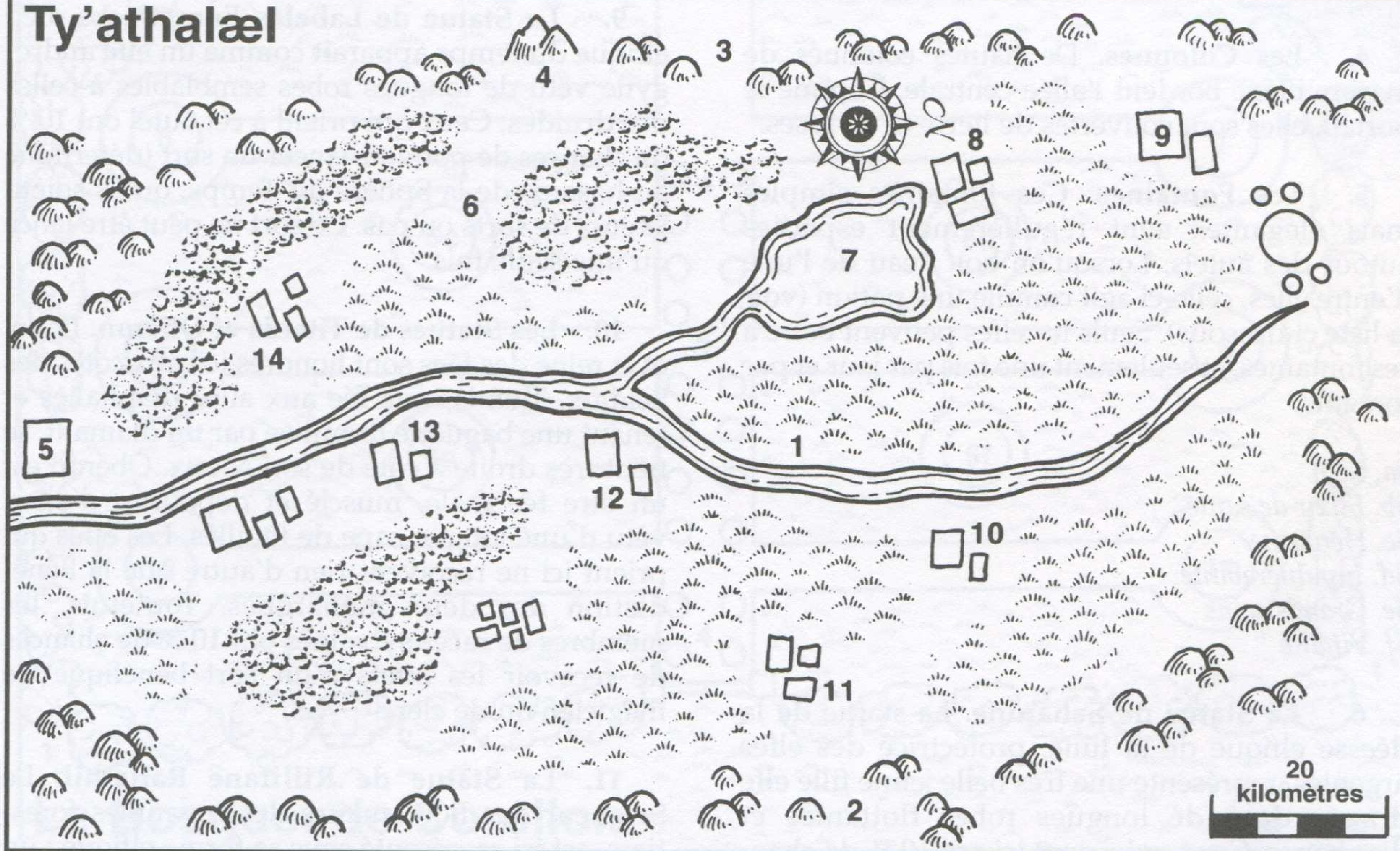
L'Éternelle-Rencontre abrite bien des endroits merveilleux et d'une grande beauté, beaucoup plus que nous ne pourrions en décrire dans l'espace qui nous est imparti. Voici une description de quelques-uns d'entre eux.

Le Bosquet de Corellon

Tous les elfes de l'Éternelle-Rencontre se rendent un jour où l'autre sur ce site sacré, pour y assister à des cérémonies solennelles, y prier ou y méditer en toute tranquillité. Situé pratiquement au centre de l'île, ce bosquet est l'endroit où les pouvoirs de Corellon Larethian et des Seldars sont à leur apogée. De nombreux elfes affirment y avoir vu leur dieu suprême ou d'autres membres de la Seldarine en personne.

On peut y vénérer la plupart des dieux elfiques, ainsi que les divinités des fées Obéron et Titania. Tous sont représentés sous forme de







gracieuses statues de marbre. Les dieux renégats (Erevan Ileserë, Fenmarel Mestarine et Solonor Thelandira) n'y figurent pas, non plus que les dieux spécifiques à une sous-race elfique, comme Angharradh ou Corbeau. Ceci a d'ailleurs fait l'objet de nombreuses polémiques, mais ce sont les elfes dorés qui ont construit le mausolée et se considèrent comme ses gardiens.

1. Les Arbres Gardiens. Les arbres qui entourent les différents autels ont les branches soudées magiquement, afin d'empêcher les intrus de s'approcher. Des sylvaniens se joignent parfois à eux, afin de surveiller les autels lorsque les elfes sont occupés ailleurs. Les arbres gardiens laisseront passer tout elfe venu dans l'intention de prier Corellon Larethian et les Seldars.

2. Le Portail. Sur ce portail de fer forgé ont poussé du lierre et des roses qui fleurissent toute l'année. Il s'ouvre lorsqu'un elfe s'en approche.

3. L'Allée Centrale. Ce chemin de marbre blanc étincelant mène au cœur du mausolée.

4. Les Colonnes. De hautes colonnes de marbre blanc bordent l'allée centrale. Comme le portail, elles sont couvertes de lierre et de roses.

5. Les Fontaines. Ces fontaines simples mais élégantes sont régulièrement espacées autour des autels. Lorsqu'on boit l'eau de l'une d'entre elles, celle-ci agit comme une potion (voir la liste ci-dessous). Seuls les elfes peuvent boire à ces fontaines, et seulement une fois par jour et par fontaine.

5a. Soin
5b. Élixir de santé
5c. Héroïsme
5d. Invulnérabilité
5e. Grands soins
5f. Vitalité

6. La Statue de Sehanine. La statue de la déesse elfique de la lune, protectrice des elfes argentés, représente une très belle jeune fille elfe drapée dans de longues robes flottantes et diaphanes. Ceux qui prient ici ont 10 % de chances par heure (cumulatives) de tomber dans un profond sommeil et de faire un rêve prophétique envoyé par Sehanine, durant lequel ils pourront recevoir la véritable réponse à une de leurs questions.

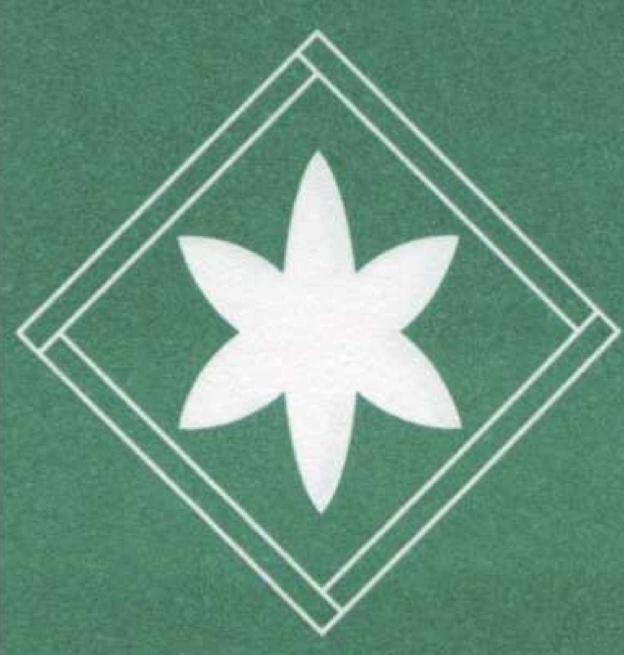
7. La Statue d'Ærdrië Fænya. Elle représente une elfe grande et mince dotée de gracieuses ailes de plumes, et vêtue d'une longue robe qui balaie le sol et dissimule ses pieds. Un elfe qui prie ici a 10 % de chances d'être transformé en aigle géant pour 1d6 jours. Au terme de ce laps de temps, s'il est toujours en train de voler, il reprend sa forme elfique mais retombe doucement sur le sol, comme s'il était sous l'effet d'une *feuille morte*.

8 La Statue d'Hanali Celanil. Elle représente une très belle femme elfe vêtue d'une courte tunique et portant des bracelets aux poignets et aux chevilles. Elle tend les bras et arbore un sourire chaleureux. Les elfes qui prient ici ont 10 % de chances de recevoir un *philtre d'amour*.

9. La Statue de Labelas Enoreth. Le dieu elfique du temps apparaît comme un elfe androgyne vêtu de longues robes semblables à celles des druides. Ceux qui prient à cet autel ont 10 % de chances de pouvoir lancer un sort (déterminé au hasard) de la Sphère du Temps, qu'ils soient jeteurs de sorts ou pas. Ce sort ne peut être lancé qu'une seule fois.

10. Les Statues de Titania et Obéron. Le roi et la reine des fées sont honorés ici, aux côtés des Seldars. Titania, une fée aux ailes diaphanes et tenant une baguette terminée par un diamant, se tient très droite à côté de son époux. Obéron est un être fée mâle, musclé et dépourvu d'ailes, vêtu d'une longue cape de feuilles. Les elfes qui prient ici ne reçoivent rien d'autre que la bénédiction des deux monarques. Toutefois, les membres de races sylvaines ont 10 % de chances de recevoir les effets d'un sort bénéfique de magicien ou de clerc.

11. La Statue de Rillifane Rallathil. Le Seigneur des Bois, maître des royaumes forestiers, est ici représenté sous sa forme elfique : un



12

4 4

5a 5b

1 1

6 7

4

5c 5d

8 3 9

5e 5f

10 11

4

1 2 1

10 mètres

Le Bosquet de Corellon



elfe à la peau verte armé d'un arc long et vêtu d'une armure d'écorce. Quiconque prie à cet autel a 10 % de chances de recevoir la capacité de communiquer avec une espèce sylvaine.

12. La Statue de Corellon Larethian. Le chef suprême des Seldars et créateur des elfes est représenté très traditionnellement : un elfe très grand et très mince, presque androgyne, au visage étroit, aux pommettes hautes et aux yeux bridés. Il porte une cotte de mailles et une épée longue et fine. Une délicate couronne ceint son front, et il semble qu'une aura de bonheur et de paix émane de la statue.

Les elfes qui prient ici ont 10 % de chances de recevoir un don spécial de Corellon Larethian. S'ils y parviennent, jetez 1d100 et reportez-vous à la table suivante pour connaître la nature exacte de ce don. Un elfe donné ne peut en recevoir qu'un par an. Toutes les autres prières qu'il viendra adresser à cet autel ne produiront plus d'effet sur lui, mais rendront Corellon Larethian très heureux.

Jet de dés	Don
01-50	Sort de *soins des blessures légères*, utilisable une seule fois, n'importe quand.
51-75	Sort de *soins des blessures graves*, utilisable une seule fois, n'importe quand.
76-80	+1 au toucher et aux jets de sauvegarde pendant une semaine.
81-85	-1 à la CA et au toucher de l'adversaire pendant une semaine.
86-90	Un vêtement magique choisi au hasard.
91-92	Un objet magique déterminé au hasard.
93-94	Une arme magique déterminée au hasard.
95-96	Un compagnon (animal des bois).
97	Une monture (cheval de lune) ; permanent.
98	Une monture (aigle géant) pour un an.
99	Une monture (pégase) pour un an.
00	Rejetez les dés deux fois ; ignorez les autres 00 éventuels.

Les Tours du Soleil et de la Lune

Ces tours jumelles représentent, entre autres choses, l'unité des sous-races elfiques majeures, et servent de centre d'apprentissage, de lieu de culte et de contemplation. Les grands magiciens elfes vivent ici et dans les bois environnants, et enseignent les secrets de leur art aux étudiants qui le méritent. Les tours contiennent également plusieurs objets magiques puissants, protégés par les vénérables pouvoirs de la sorcellerie elfique.

L'emplacement

A. La Forêt. Les immenses arbres au milieu desquels se dressent les tours sont probablement les plus anciens de l'Éternelle-Rencontre. De nombreuses espèces animales différentes y habitent, certaines aussi vieilles que la forêt elle-même, et peuvent transmettre énormément de sagesse aux personnes capables de communiquer avec elles. On a parfois aperçu le cerf blanc sacré dans ces bois ; des groupes d'elfes sauvages et de centaures y patrouillent également.

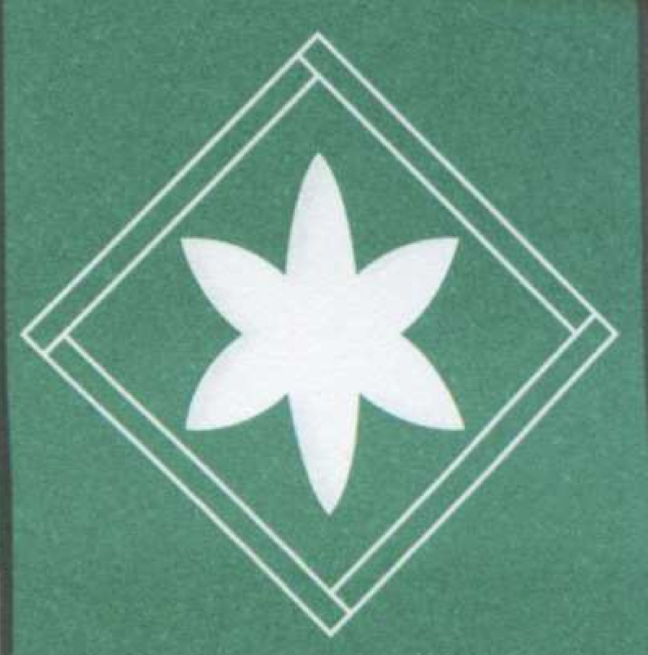
B. Les Chemins. D'étroits chemins de gravier s'enfoncent à travers les arbres, et quelques ponts traversent les torrents de-ci de-là. Les sentiers sont décorés de totems et de petits autels.

C. Le Grand Totem. Ici se dresse un monument totémique construit par les elfes verts. Ses images sont extrêmement puissantes, et agissent comme un sort clérical permanent de *protection contre le mal*, qui englobe les deux tours et les sentiers qui les relient.

D. Les Pierres-aux-Esprits. Des pierres gravées sont éparpillées sur les sentiers. Les elfes s'en servent pour communiquer avec les bons esprits (voir le chapitre consacré au panthéon amérindien dans le *Mythes et Légendes*).

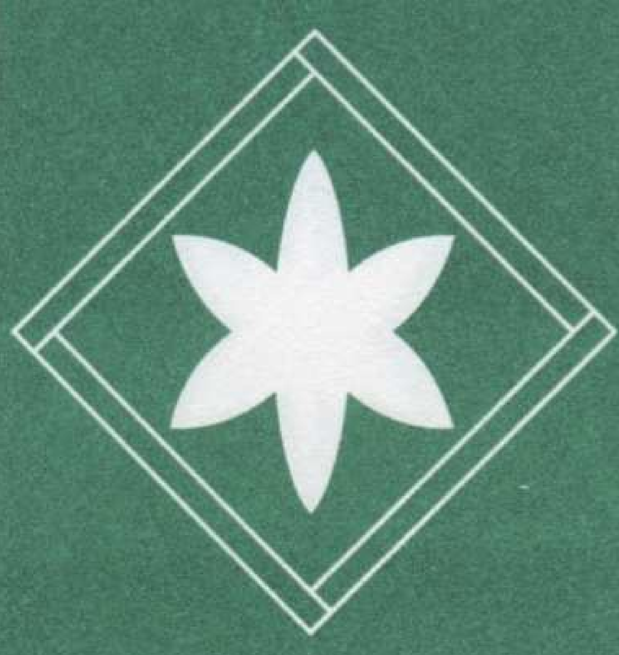
1. La Tour du Soleil

Niveau un. La Tour du Soleil est un centre d'apprentissage, mais abrite également une arme

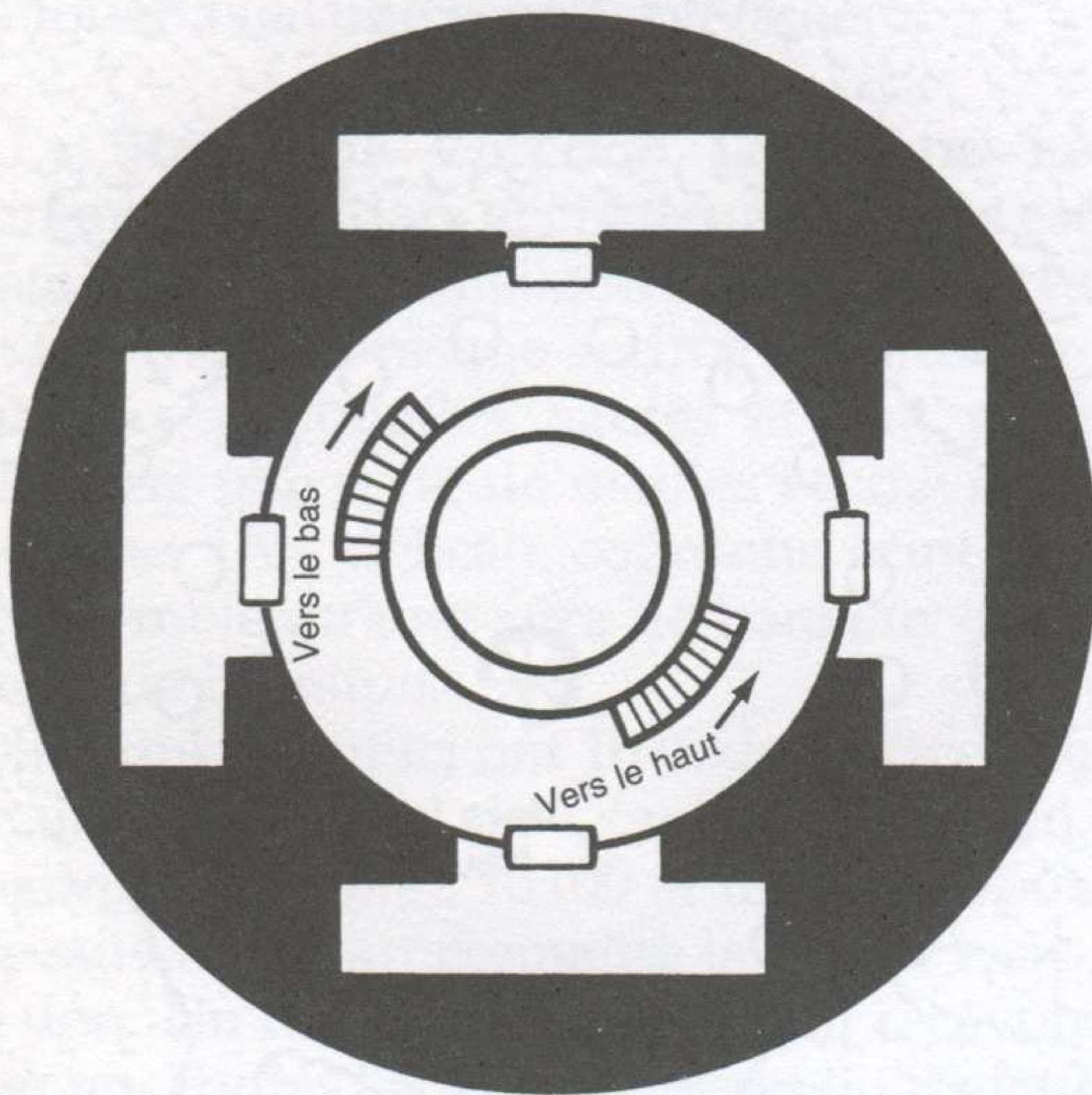


Les Tours du Soleil et de la Lune

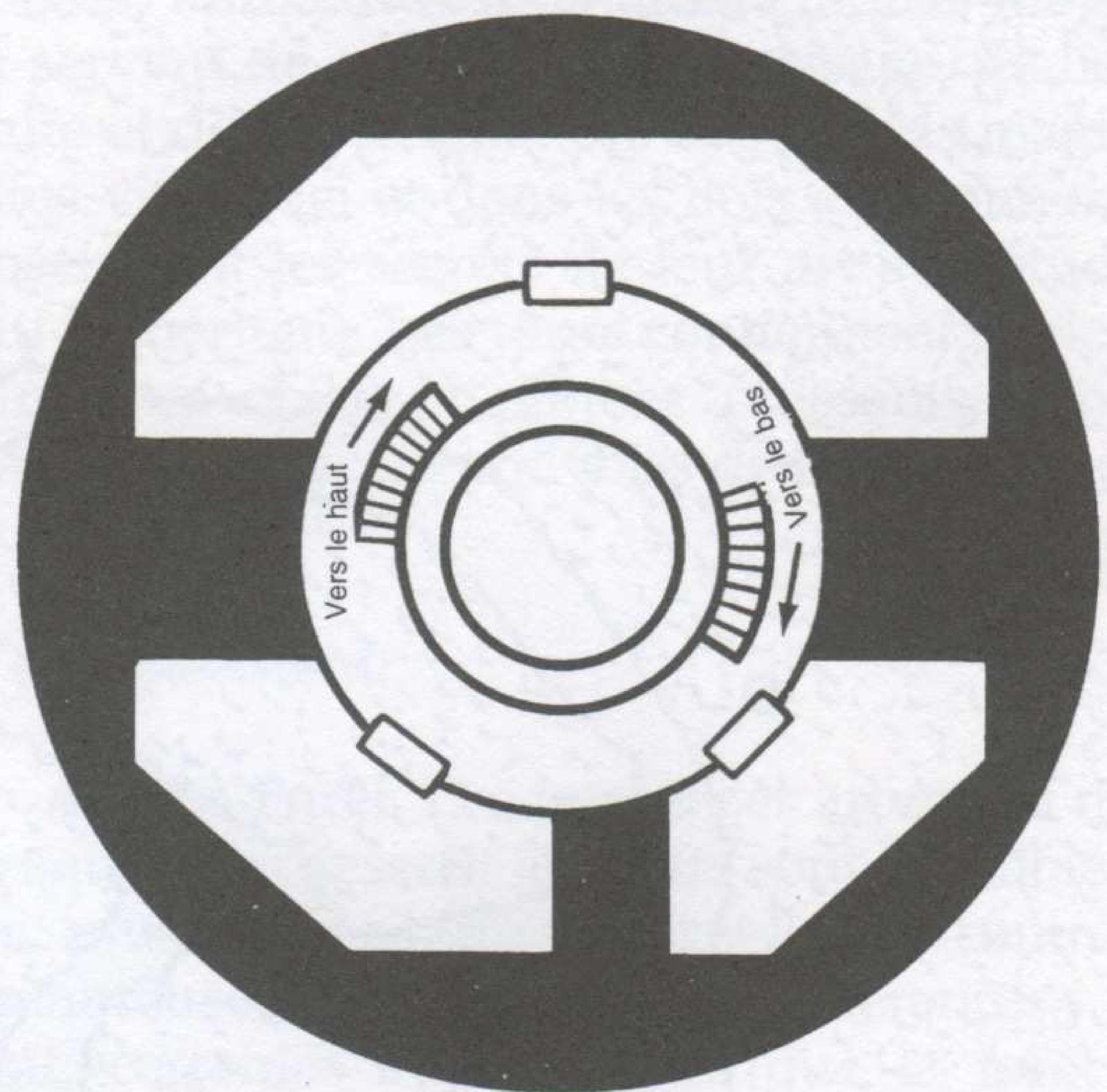
A
2
D
B
D
Vers le haut
B
B
C
B
D
D
B
B
B
Vers le haut
D
B
A
1
6 mètres



Tour du Soleil

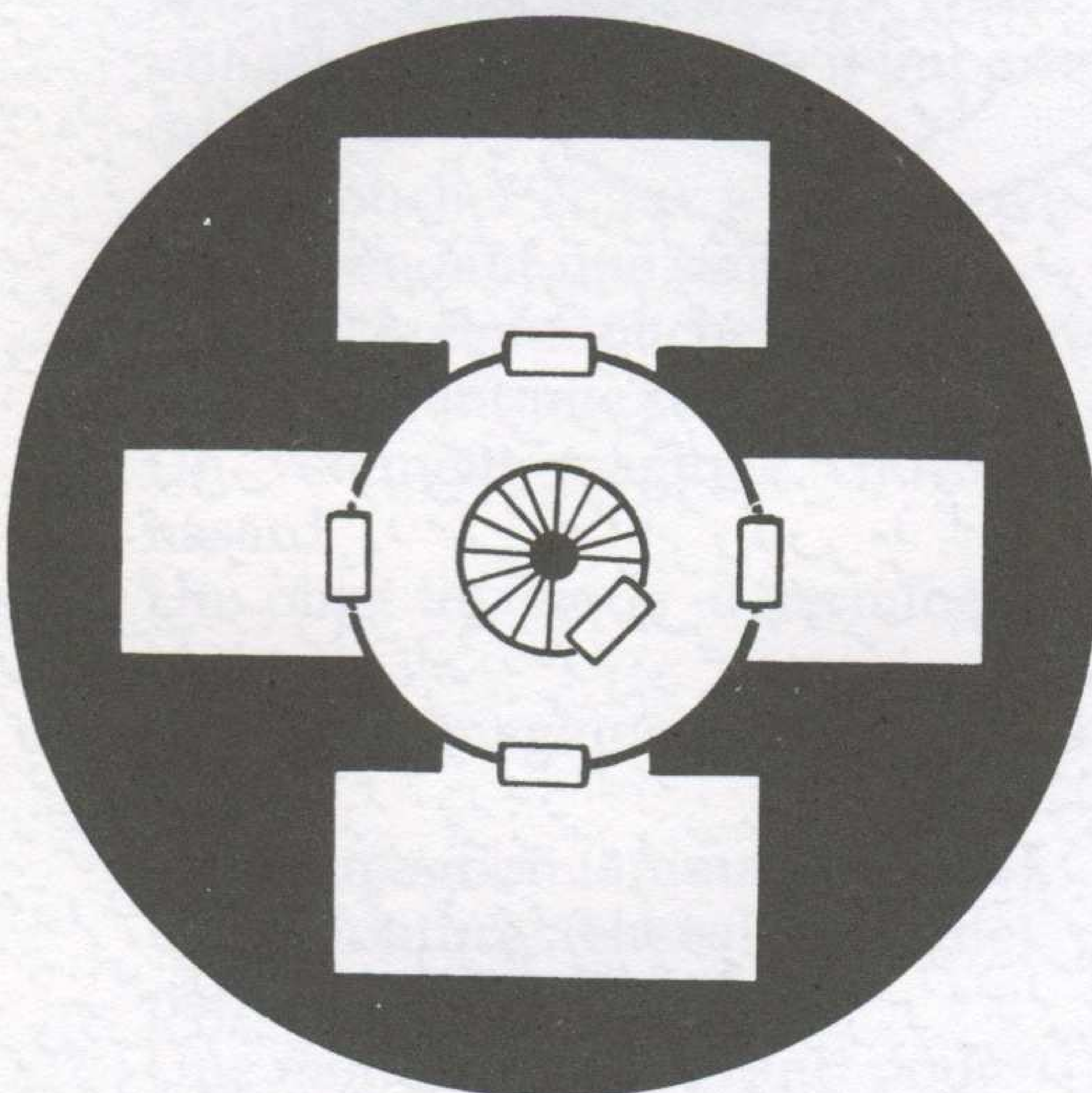


Niveau 2
Salles de Classe

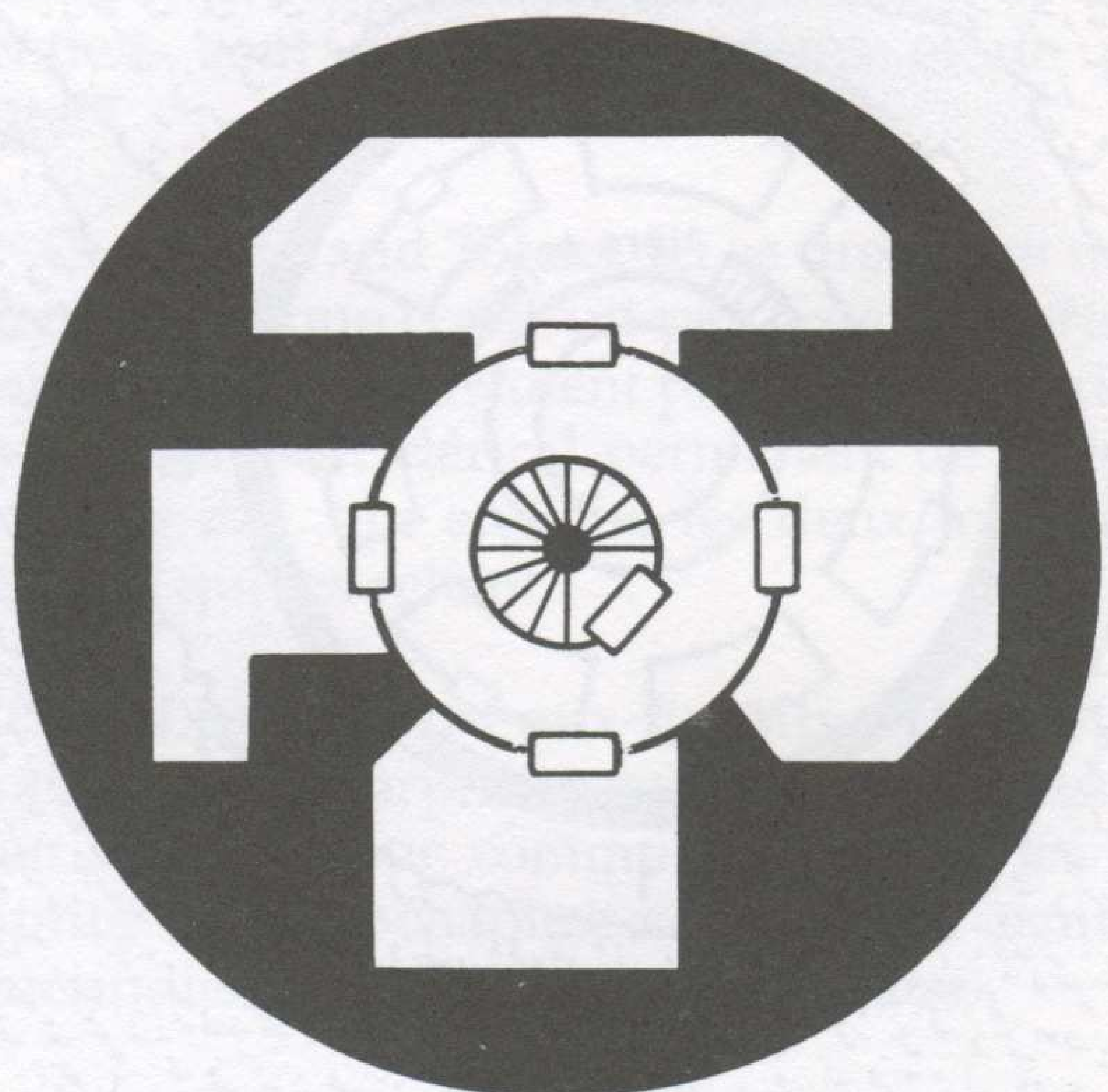


Niveau 3
Laboratoires

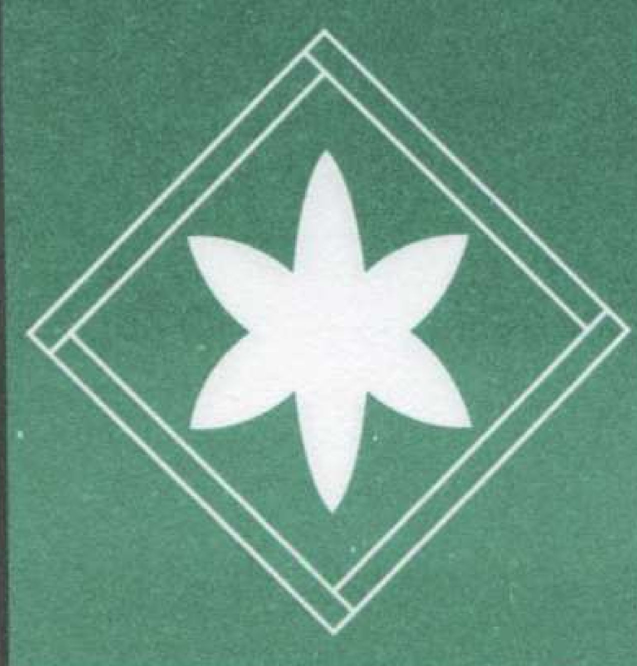
Tour de la Lune



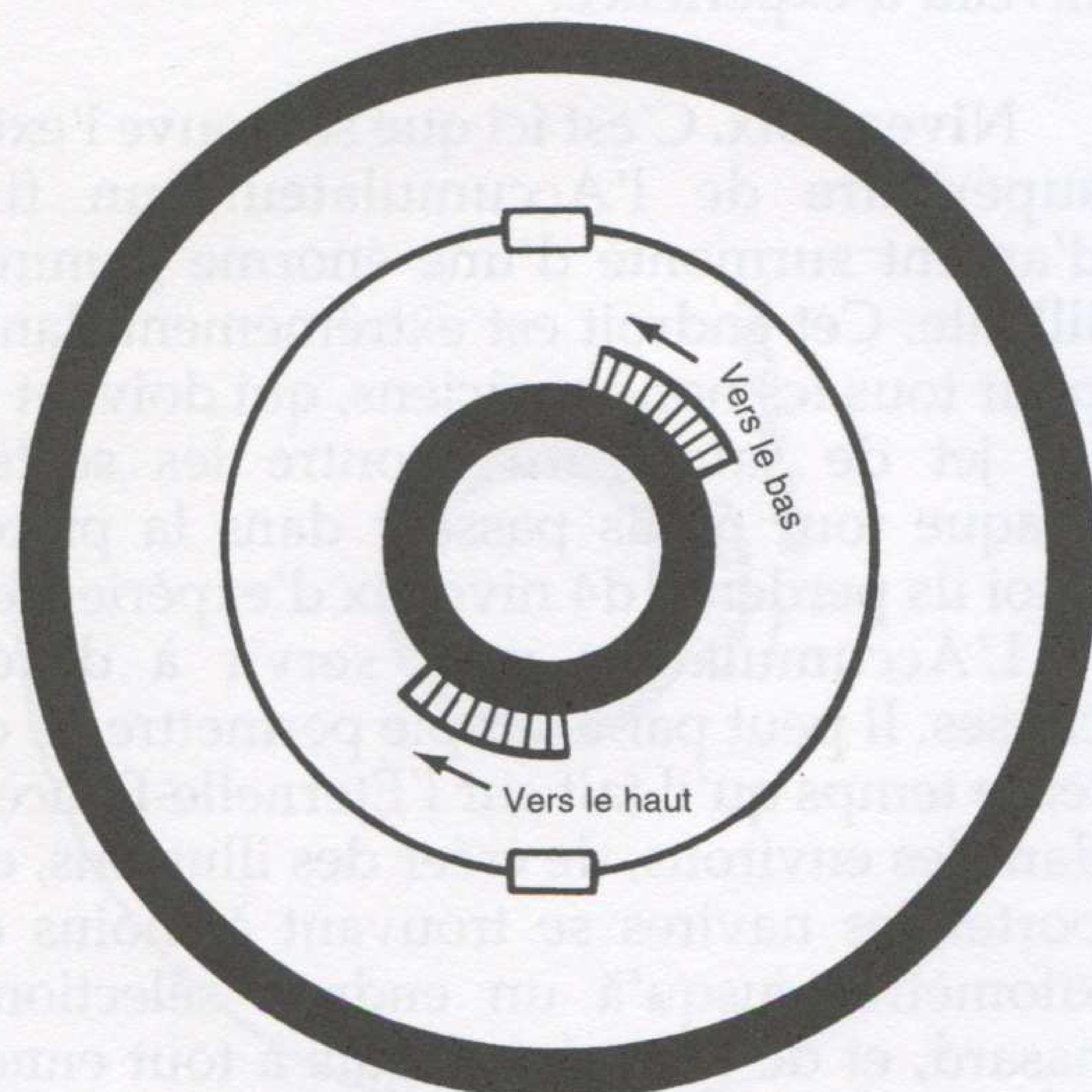
Niveau 2
Quartiers d'habitation (Dortoirs)



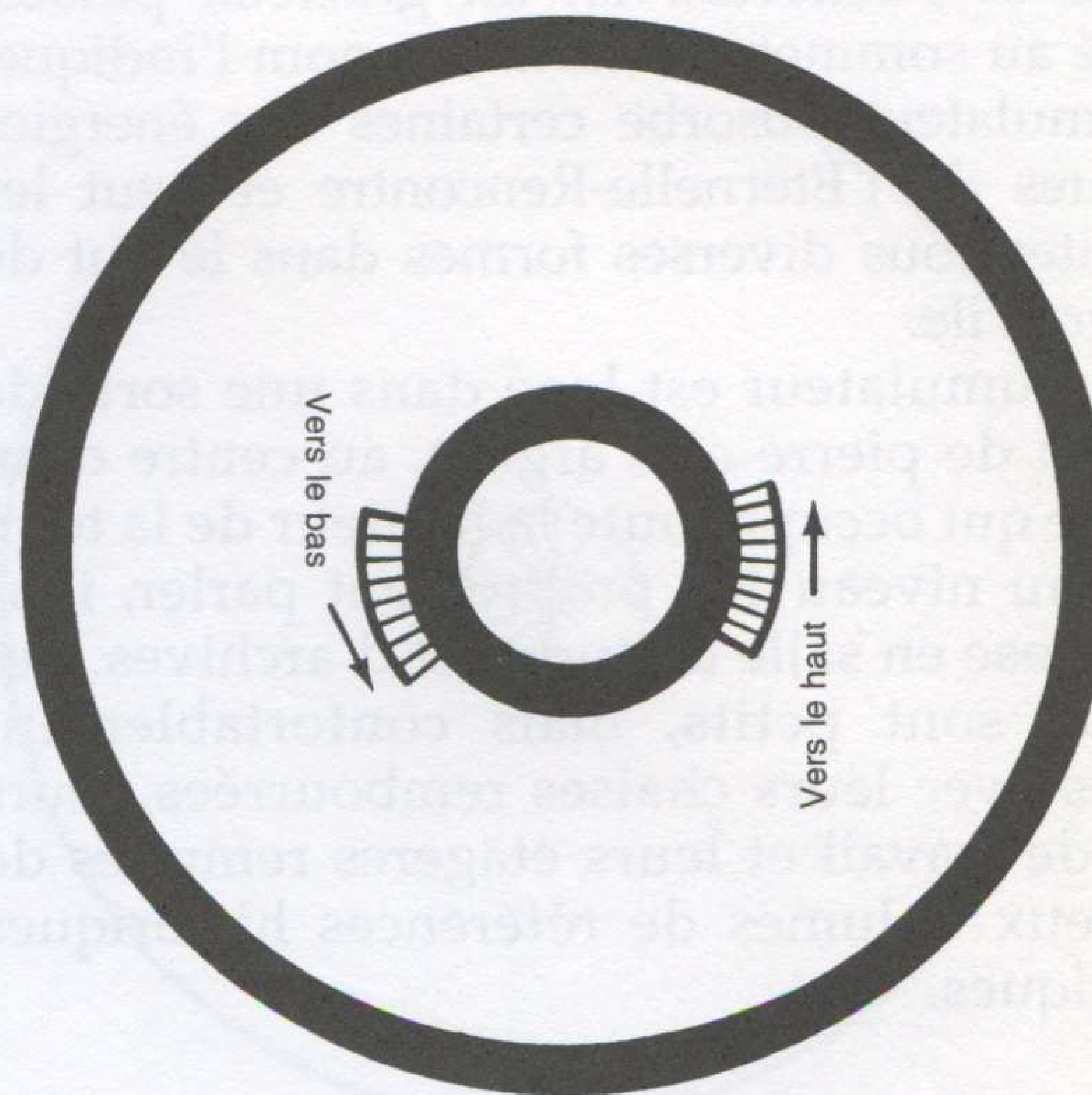
Niveau 3
Appartements des instructeurs



Tour du Soleil

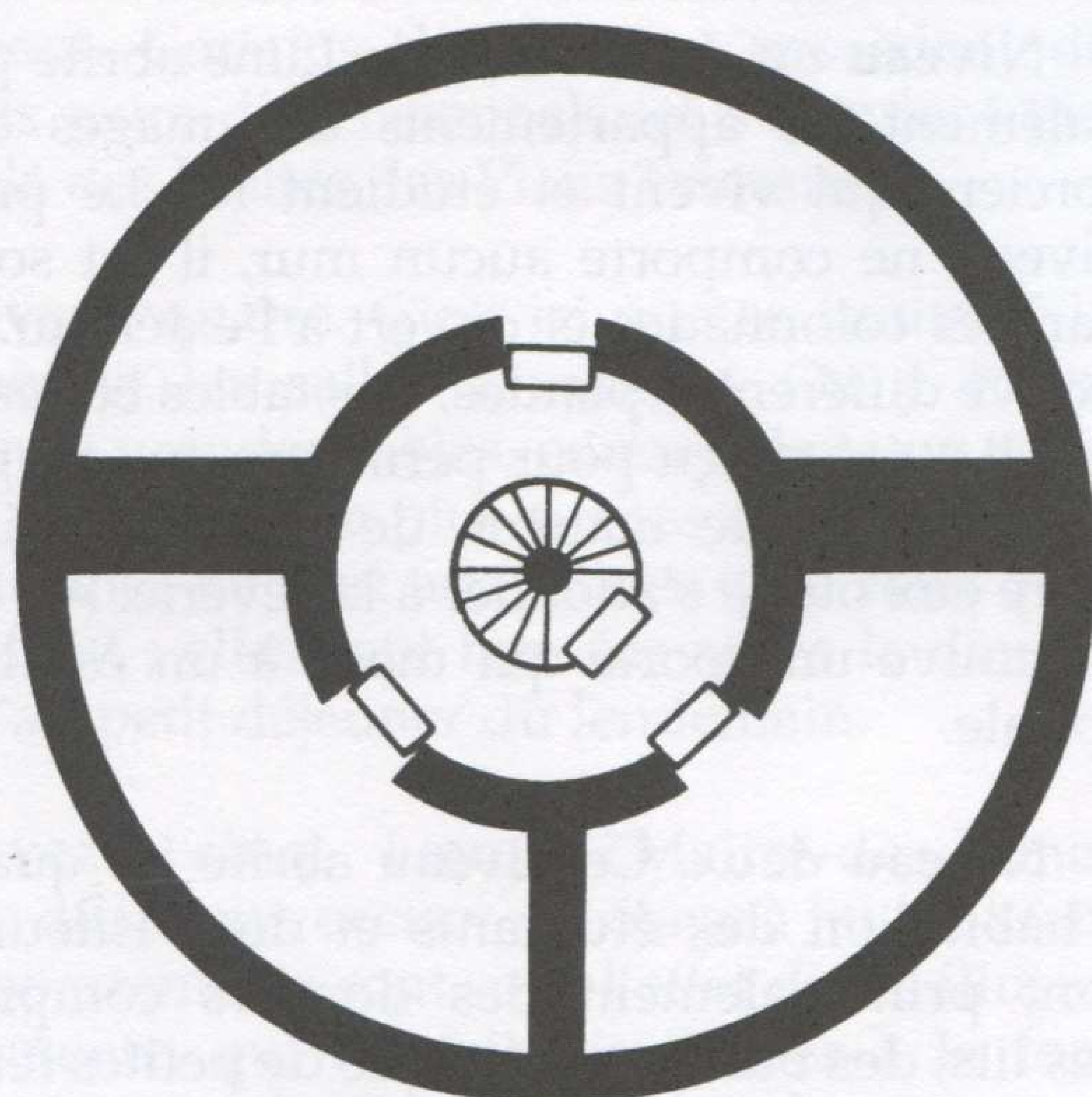


Niveau 4
Bibliothèque et archives

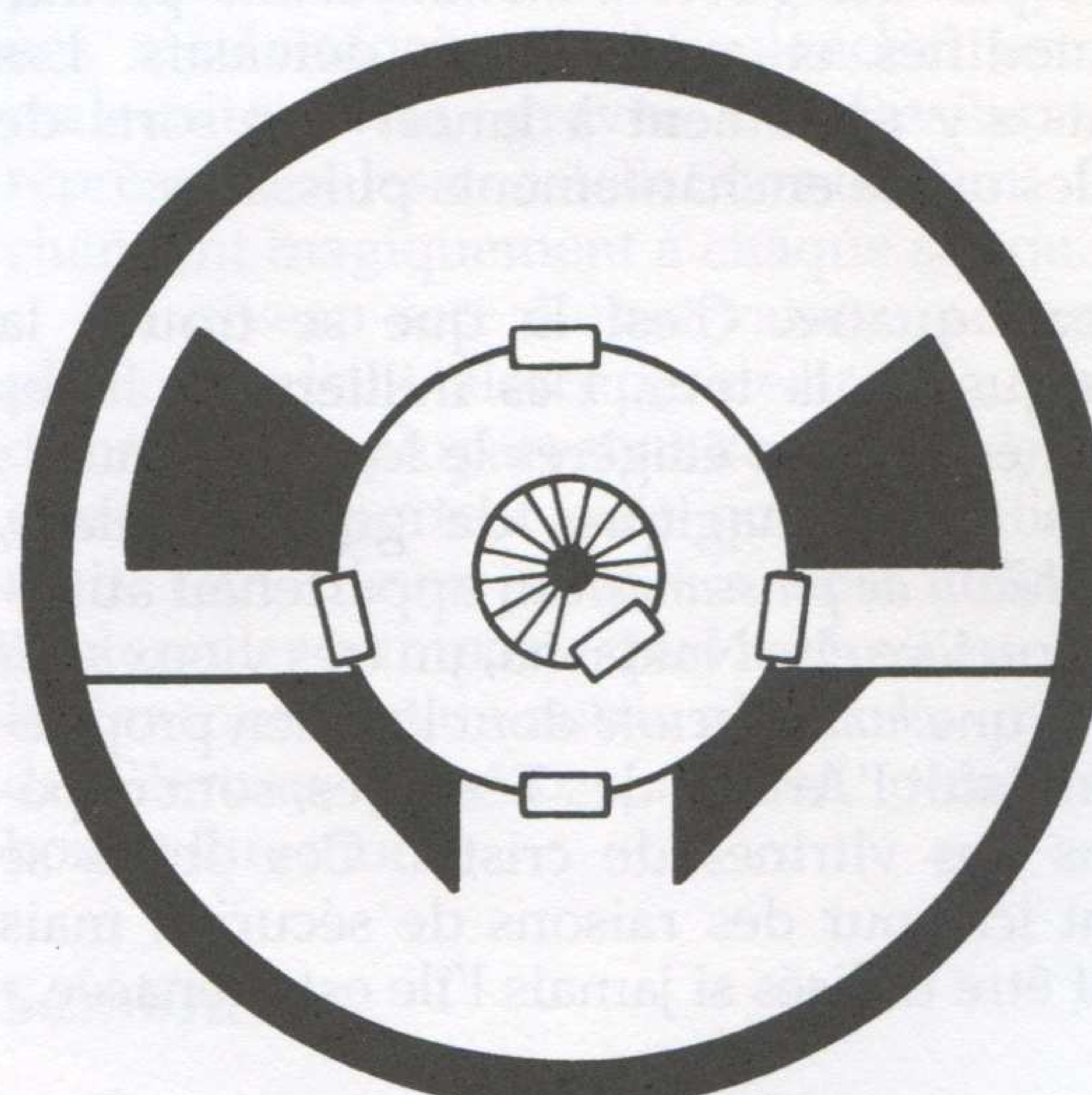


Niveau 5
L'Accumulateur

Tour de la Lune



Niveau 4
Cuisine et réfectoire



Niveau 5
Appartements du Maître de la Tour



magique très puissante, connue sous le nom de l'Accumulateur. Cet objet occupe le centre de la tour, plongeant profondément dans la terre au-dessous et s'achevant en un gracieux pinacle argenté au sommet. Comme son nom l'indique, l'Accumulateur absorbe certaines des énergies magiques de l'Éternelle-Rencontre et peut les régurgiter sous diverses formes dans le but de défendre l'île.

L'Accumulateur est logé dans une sorte de fourreau de pierre et d'argent, au centre d'un cylindre qui occupe toute la hauteur de la tour. Quant au niveau 1 à proprement parler, il se décompose en salle d'études et d'archives. Les bureaux sont petits, mais confortablement équipés avec leurs chaises rembourrées, leurs tables de travail et leurs étagères remplies de nombreux volumes de références historiques et magiques.

Niveau deux. Cet étage se compose de salles de classe contenant chacune des pupitres, des placards et des tableaux noirs sur lesquels les instructeurs copient les formules magiques complexes à l'attention de leurs étudiants.

Niveau trois. Plusieurs vastes pièces occupent ce niveau, chacune étant magiquement protégée par des *globes d'invulnérabilité* permanents modifiés et autres sorts défensifs. Les étudiants s'y entraînent à lancer des sorts de projectiles ou de enchantements puissants.

Niveau quatre. C'est là que se trouve la bibliothèque de la tour. Des milliers de livres sont alignés sur des étagères le long des murs ; plusieurs objets magiques de grande valeur, dont un *bâton de puissance* qui appartenait autrefois à la sorcière elfe Nakiasha, un très vieux *seuil cubique* et une *lame d'acuité* dont l'ancien propriétaire combattit l'Armée des Ténèbres, sont exposés dans des vitrines de cristal. Ces objets se trouvent ici pour des raisons de sécurité, mais peuvent être utilisés si jamais l'île est menacée.

Niveau cinq. Cet étage est vide, si ce n'est pour la surface nue et brillante de l'Accumulateur qui se dresse en son centre. Ses pouvoirs sont très forts à cet endroit. Tous les non-magiciens doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour chaque tour durant lequel ils se tiennent dans la pièce, sans quoi ils perdent un niveau d'expérience.

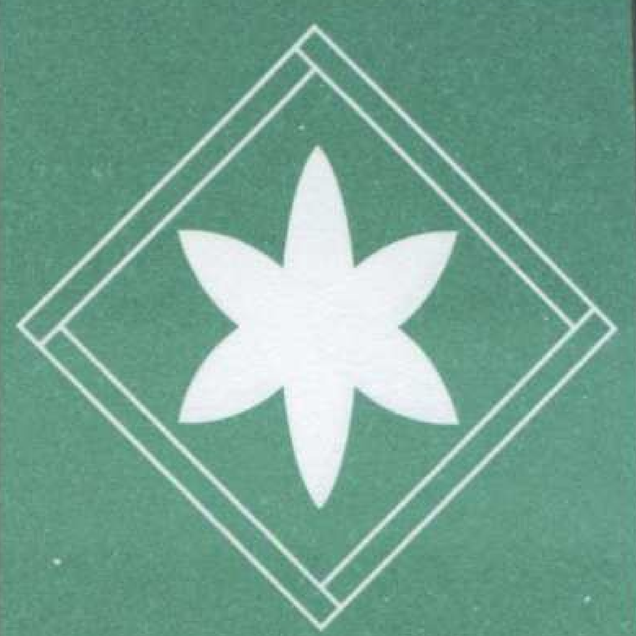
Niveau six. C'est ici que se trouve l'extrémité supérieure de l'Accumulateur, un fin mât d'argent surmonté d'une énorme gemme scintillante. Cet endroit est extrêmement dangereux pour tous les non-magiciens, qui doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour chaque tour qu'ils passent dans la pièce, sans quoi ils perdent 1d4 niveaux d'expérience.

L'Accumulateur peut servir à différentes choses. Il peut par exemple permettre de contrôler le temps qu'il fait sur l'Éternelle-Rencontre et dans les environs, de créer des illusions, de téléporter les navires se trouvant à moins de 150 kilomètres jusqu'à un endroit sélectionné au hasard, et de faire des dégâts à tout ennemi de l'Éternelle-Rencontre dans un rayon de 750 kilomètres. Les dégâts de base de l'Accumulateur sont de 50d10, moins 1d10 pour chaque tranche de 15 kilomètres de distance entre la Tour du Soleil et la cible. L'Accumulateur ne peut servir qu'une fois par tour.

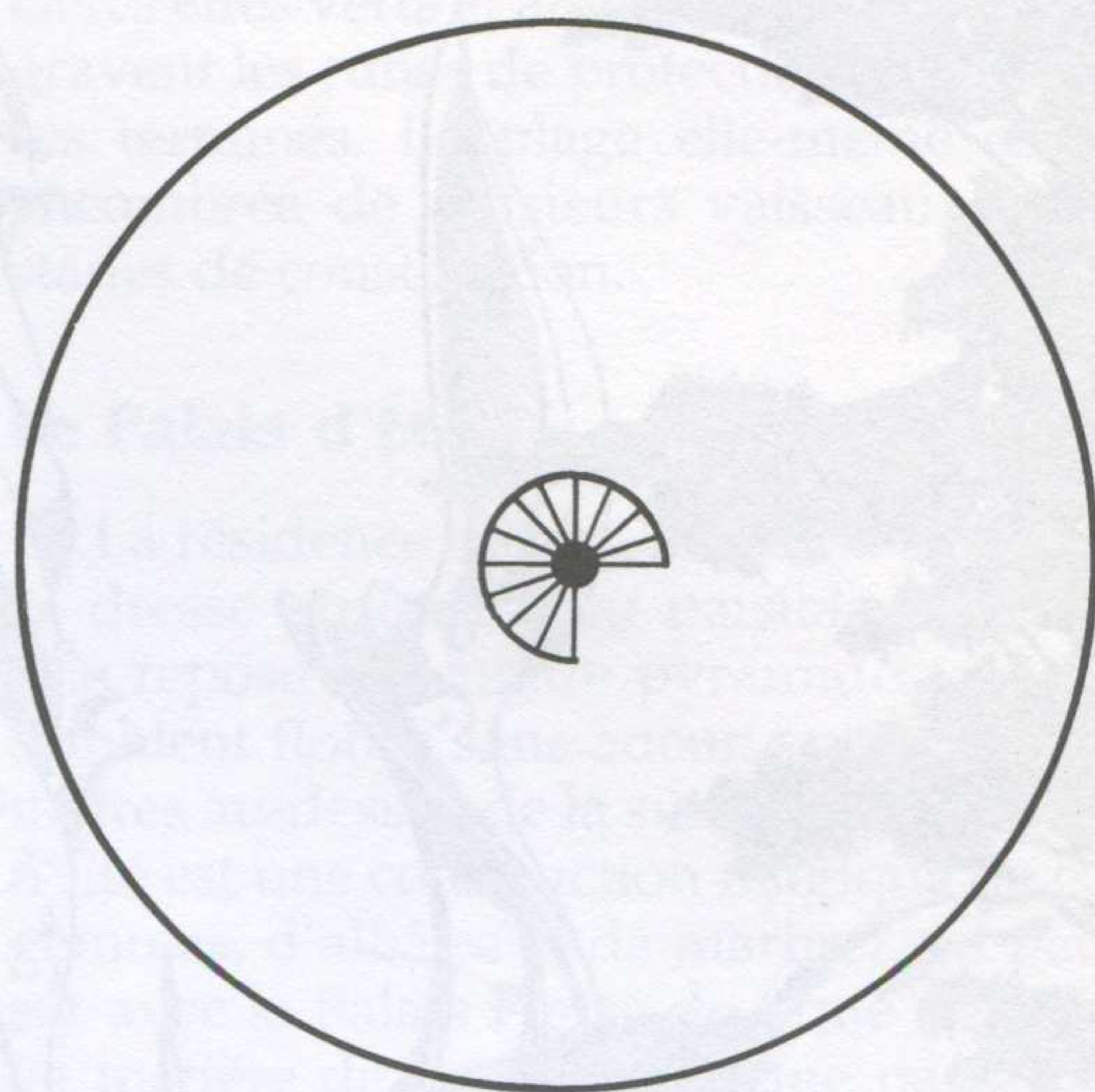
2. La Tour de la Lune

Niveau un. La Tour de la Lune abrite principalement les appartements des mages et des sorciers qui vivent et étudient ici. Le premier niveau ne comporte aucun mur, il est soutenu par des colonnades et ouvert à l'extérieur. On y trouve différentes plantes, des tables et des chaises. Il a été conçu pour permettre aux mages de se détendre, de manger, de boire, de discuter entre eux ou de s'adonner à la rêverie. Au centre se trouve une porte qui mène à un escalier en spirale.

Niveau deux. Ce niveau abrite les quartiers d'habitation des étudiants et des visiteurs. Ce sont principalement des dortoirs comprenant des lits, des bureaux ainsi que de petites fenêtres donnant sur l'extérieur de la tour. Les chambres ne sont pas très grandes, mais confortables. Chacune est meublée de façon différente, dans des couleurs pastels.







Niveau trois. C'est ici que vivent les instructeurs, dans de spacieux appartements dont chacun est décoré en fonction des goûts de son occupant. Certains d'entre eux possèdent des aspects extra-dimensionnels, et s'étendent bien au-delà des limites des Plans Primaires.

Niveau quatre. C'est ici que se trouvent les cuisines et les salles à manger. On y trouve plusieurs grandes tables, comme dans un réfectoire, mais aussi de plus petites et plus intimes. Les cuisines ne sont accessibles qu'à ceux qui y travaillent ; elles sont fermées après le dîner et jusqu'au petit déjeuner du lendemain.

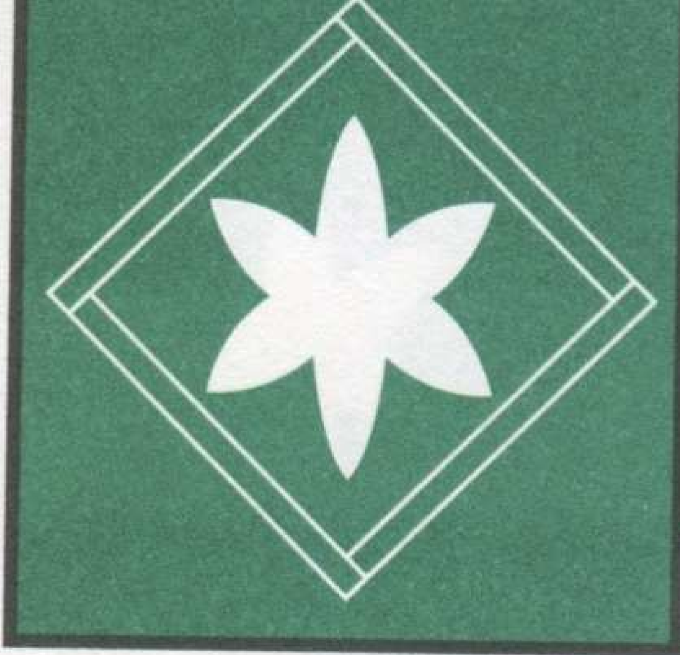
Niveau cinq. Læroth Maître-des-Runes, maître de la tour, occupe cet étage à lui tout seul. Ses appartements sont sous l'effet d'une illusion permanente, qui les fait ressembler à la forêt natale de Læroth. C'est ici que ce dernier garde sa *baguette de conjuration*, sa *baguette de givre* et son *bâton du mage*, dissimulés par le pouvoir de l'illusion.

Niveau six. Le dernier étage de la tour est recouvert d'un dôme invisible permanent qui le protège de la pluie, du vent et autres phénomènes météorologiques. Le plancher est fait de malachite verte, gravée de dessins argentés représentant les constellations de Toril. Celles-ci changent magiquement à chaque saison.

Ce niveau sert d'observatoire ; on y trouve plusieurs vieux téléscopes de bronze, d'argent et de cristal. La plupart sont de simples outils optiques, et ne portent qu'à quelques kilomètres ; mais l'un d'eux permet à son utilisateur de contempler n'importe quel endroit sur l'Éternelle-Rencontre, et un autre, n'importe quel endroit de Féerune, pourvu qu'il soit pointé dans la bonne direction.

Sumbrar

Cette île rocheuse solitaire se dresse à une centaine de kilomètres à l'est de l'Éternelle-Rencontre. Elle comporte plusieurs tunnels, salles et baraquements, et abrite près de 1.000





guerriers elfes dont la plupart montent des pégases ou des aigles géants. Une flotte elfique substantielle est amarrée à l'abri, dans de vastes cavernes marines. De là, elle peut lancer une attaque dévastatrice qui prenne ses ennemis complètement par surprise.

En plus de ces troupes et de ces navires, Sumbrar abrite également d'autres secrets elfiques d'importance. Une petite flottille de vaisseaux spatiaux Ruathimær (« ailes étoilées ») y est cachée, pour permettre aux elfes non pas de s'enfuir de Toril, mais d'attaquer leurs ennemis par dessus.

Très loin sous Sumbrar, magiquement protégés contre toute détection ou dommage, dorment les 12 derniers dragons de l'Éternelle-Rencontre et plusieurs de ses guerriers les plus vénérables, prêts à se lancer dans la bataille le jour où le besoin s'en fera cruellement ressentir. Jusque-là, ils se reposent et rêvent de l'instant où ils seront enfin libres d'aller rejoindre les Seldars en Arvandor.

Les Prairies Lointaines

Cette étendue verdoyante est parsemée ça et là de petits torrents et de bouquets de chênes. Les elfes ont choisi d'en laisser la jouissance aux races sylvaines de l'île. On peut donc y trouver des centaures, des faunes, des nymphes, des dragons fées, des cath shee, des pixies, des licornes et autres créatures exotiques, qui y vivent loin de leurs alliés elfiques, et surtout des cruautés du monde extérieur. Bien qu'elles ne veuillent aucun mal aux elfes, toutes ces créatures seraient ennuyées de les voir se promener dans leur sanctuaire, et ne cesseraient de leur jouer mille et un tours jusqu'à ce qu'ils déguerpissent.

Les Champs de Course

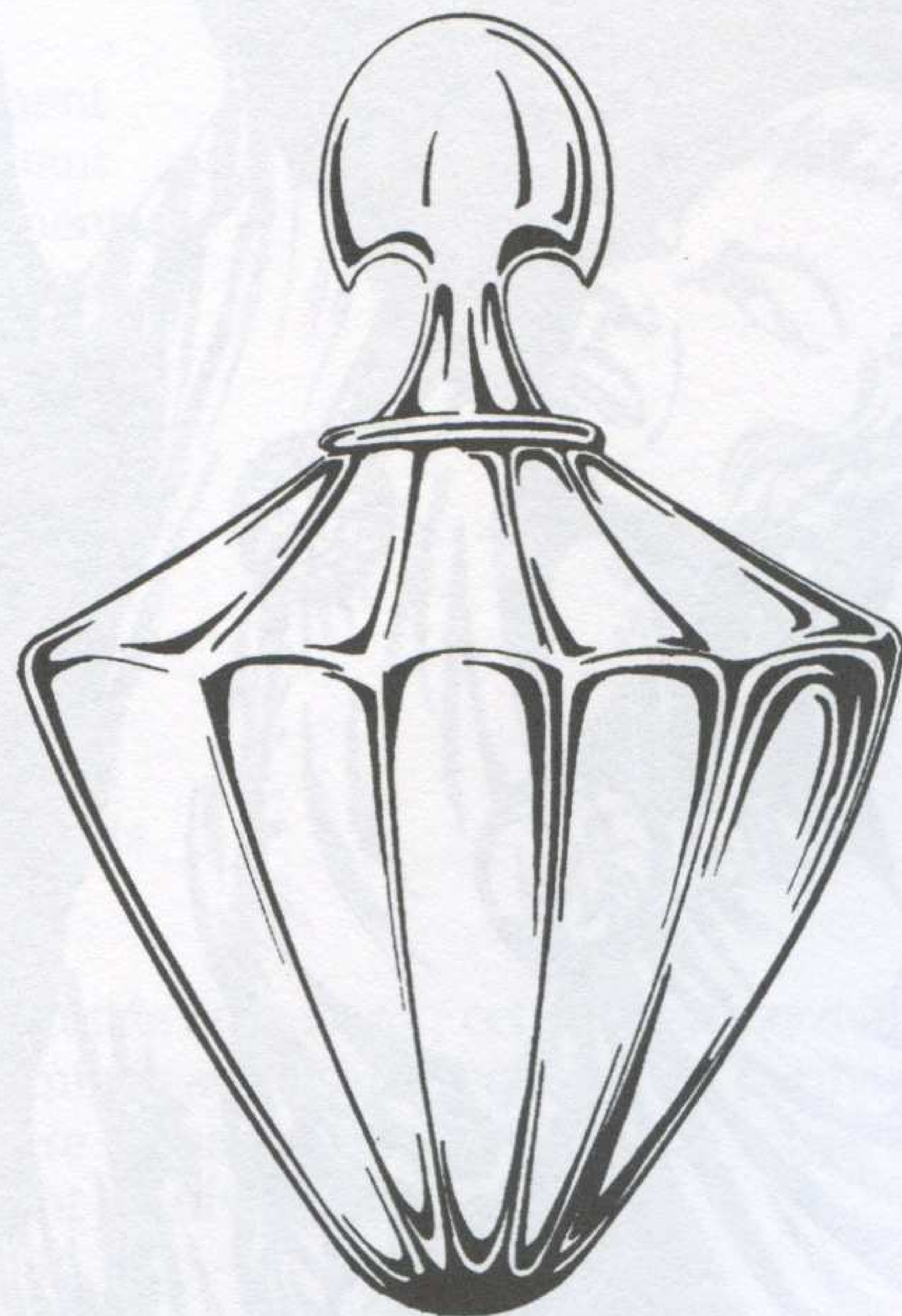
Un énorme troupeau de chevaux de la lune a élu domicile dans cette vaste prairie. Les elfes s'y rendent souvent, dans l'espoir que l'une des bêtes les acceptent pour cavaliers en échange de nourriture, d'un abri et de leur compagnie.

Siiluth

Siiluth est la seule plage digne de ce nom de toute l'île ; c'est également là que les navires elfiques sont construits et bénis par les prêtres et prêtresses de l'Éternelle-Rencontre. Le long du rivage s'alignent les baraquements des charpentiers et autres ouvriers, ainsi que les loges des clercs elfes verts et argentés qui jettent les sorts et gravent les runes de protection une fois les navires terminés. La plage elle-même est toujours encombrée de plusieurs vaisseaux à différents stades de construction.

Le Palais d'Été

La résidence secondaire de la Reine Amlaruil se dresse au centre du paisible Lac des Rêves. Elle repose sur quatre pyramides de cristal qui semblent flotter sans aucun support, environ 60 mètres au-dessus de la surface de l'eau. Le Palais d'Été est une construction magique de cristal, de gemmes, d'albâtre et de marbre, qui peut rivaliser avec le Palais Pierre-de-Lune de Leuthilspar en matière de beauté. La reine passe beaucoup de temps ici, souvent enfermée avec son Conseil de Matrones à débattre de sujets importants.



CHAPITRE 3

La magie de l'Éternelle-Rencontre



D'une certaine façon, l'Éternelle-Rencontre est l'incarnation physique de la magie elfique. Il y a bien longtemps, cette dernière accomplissait des miracles ; elle permettait de vaincre les ennemis, de créer de fabuleuses cités et même, s'il on en croit la rumeur, de fendre les continents en deux. Durant le dernier millénaire, toutefois, il semble que ses effets se soient affaiblis. Aujourd'hui, les magiciens elfes sont moins puissants que leurs confrères humains sur la majeure partie de Toril.

Mais tel n'est pas le cas dans le royaume de la Reine Amlaruil. La vieille magie y a survécu, et quelques magiciens triés sur le volet sont encore en mesure de l'utiliser (bien que le prix à payer pour cela soit très élevé). On les appelle les hauts-mages.

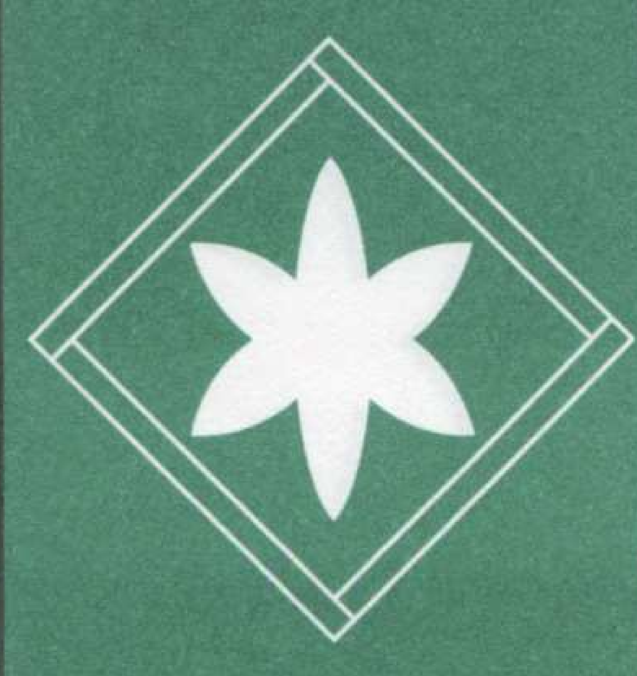
De même, la plupart des anciens artefacts magiques se trouvent sur l'Éternelle-Rencontre, où les elfes les protègent en attendant le jour où ils retourneront sur Féerune, ou celui où leurs ennemis ose-ront s'attaquer à l'Île Verte.

Tout ceci fait de l'Éternelle-Rencontre une véritable zone de stockage de trésors et de connaissances magiques. De nombreuses personnes mal intentionnées ont tenté de s'approprier les secrets de l'île ; mais jusqu'à présent, aucune n'y est parvenue.

Pourtant, certaines essayent encore. Les Sorciers Rouges de Thay, les drows, les maigrichons, les sahuagins, les abominables créatures des royaumes souterrains tels que les flagelleurs mentaux, les tyrannœils, le Zhentarim et même quelques individus d'alignement bon ne cessent de harceler les elfes de l'Éternelle-Rencontre. La Reine Amlaruil et ses conseillers savent que ces tentatives n'auront jamais de fin, et que toute l'île doit rester vigilante pour être en mesure de les déjouer.

La haute-magie

Autrefois, les elfes pouvaient lancer des enchantements formidables et détenaient des secrets inconnus des plus puissants sorciers humains. Aujourd'hui, seul un petit groupe d'elfes appelés *hauts-mages* sont encore capables de lancer ces sorts titanesques, et encore prennent-ils de terribles risques chaque fois.



Les hauts-mages

Un haut-mage est un sorcier elfe qui a réussi à dépasser les limitations raciales normalement imposées à ses semblables. Il peut y parvenir en utilisant l'option de Progression Ralentie (*GdM*, Chapitre 2). Dans ce cas, il lui faut obtenir le double des points normalement requis des humains de même niveau. Ainsi, certains elfes réussissent à gagner jusqu'à quatre niveaux au-delà des limites raciales, à cause de l'option de Dépassement des Limites de Niveaux (également dans le *GdM*, Chapitre 2). Si vous utilisez cette option, la nécessité du double de points d'expérience ne s'applique qu'à partir du premier niveau au-delà de celui normalement autorisé.

Cette option n'est disponible que pour les magiciens elfes qui se trouvent déjà sur l'île de l'Éternelle-Rencontre. Ils peuvent voyager dans le reste du monde et utiliser toutes leurs capacités magiques, mais doivent absolument retourner à l'Éternelle-Rencontre pour passer au niveau supérieur. La plupart des hauts-mages choisissent donc de rester sur l'île, ou voyagent sur Féerune déguisés en ménestrels ambulants ou en sorciers de pacotille.

Le MD peut obliger tous les magiciens elfes désireux de dépasser le niveau autorisé à devenir des hauts-mages. Cela semble particulièrement approprié dans le cadre d'une campagne où les limites raciales sont strictement respectées.

Utiliser la haute-magie

Les hauts-mages peuvent lancer des sorts de 8ème niveau, ou autres que de haute-magie, sans

Table des effets de haute-magie

Jet de dés	Effet
01-25	Aucun
26-50	Le mage encaisse 1d4 points de dégâts
51-60	Le mage doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi il reste inconscient pendant 1d6 heures
61-65	Le mage perd immédiatement tous ses sorts, comme s'il les avait déjà lancés
66-70	Le mage vieillit immédiatement de 1d10 ans
71-72	Le mage vieillit immédiatement de 2d10 ans
73	Le mage vieillit immédiatement de 1d100 ans
74	Le mage perd un point de FOR ; cet effet est permanent
75	Le mage perd un point de DEX ; cet effet est permanent
76	Le mage perd un point de CHA ; cet effet est permanent
77	Le mage perd un point de CON ; cet effet est permanent
78	Le mage perd un point de INT ; cet effet est permanent
79	Le mage perd un point de SAG ; cet effet est permanent
80-82	Le mage perd 1d4 points de vie ; cet effet est permanent
83-84	Le mage perd 1d6 points de vie ; cet effet est permanent
85-86	Le mage perd 1d8 points de vie ; cet effet est permanent
87-88	Le mage encaisse immédiatement 2d8 points de dégâts
89-90	Le mage encaisse immédiatement 2d10 points de dégâts
91	Le mage encaisse immédiatement 3d10 points de dégâts
92	Le mage encaisse immédiatement 1d100 points de dégâts
93-94	Le mage perd un niveau d'expérience
95	Le mage perd 1d4 niveaux d'expérience
96	Le mage perd 1d4 points d'une caractéristique déterminée au hasard ; cet effet est permanent
97	Le mage perd 1d6 points d'une caractéristique déterminée au hasard ; cet effet est permanent
98	Un portail menant à un plan inférieur s'ouvre et aspire le mage ; celui-ci peut être sauvé
99	Le mage perd toutes ses capacités magiques ; il revient au niveau 0
100	Le mage meurt immédiatement ; il peut être ressuscité



risque ni pénalité. Par contre, lorsqu'ils lancent des sorts de haute-magie, ou de 9ème niveau et plus, ils prennent de très gros risques. La magie elfique étant toujours affaiblie, même sur l'Éternelle-Rencontre, les hauts-mages poussent leurs capacités jusqu'à l'extrême limite, et doivent parfois sacrifier une partie de leur essence pour obtenir l'énergie nécessaire au lancement de sorts de haute-magie.

Chaque fois qu'un haut-mage lance un sort de haute-magie, ou de 9ème niveau et davantage, il doit jeter 1d100, consulter la table ci-dessous, et subir l'effet éventuellement décrit.

Les effets de cette table sont permanents. Rien (pas même un *souhait*) ne saurait les annuler, à part une intervention divine.

Si un personnage meurt des effets de cette table (à cause d'une perte de niveaux, de points de vie ou de caractéristiques), il peut, à la discrétion du MD, se transformer en baelnorn (voir la boîte de campagne *les Ruines de Myth Drannor*).

Nouveaux sorts

Tous les sorts de haut niveau qu'utilisent les elfes ne sont pas nécessairement des sorts de haute-magie. Il existe plusieurs sorts uniques dont ils gardent jalousement le secret vis-à-vis des étrangers. Certains sont décrits dans *le Manuel Complet des Elfes*. En voici quelques autres.

Le fait qu'un sort soit de haute-magie est mentionné à la place de l'École normalement correspondante. Bien que les hauts-mages aient normalement accès aux sorts de 9ème niveau (ou davantage), ceux-ci produisent exactement le même effet que les sorts de haute-magie. Pour les utiliser, le haut-mage doit jeter 1d100 et se reporter à la table des effets de haute-magie. Seuls les hauts-mages peuvent lancer des sorts de haute-magie.

Certains des sorts de haute-magie sont d'un niveau inférieur au 9ème. Malgré leur expérience, les hauts-mages doivent quand même jeter 1d100 et se reporter à la table lorsqu'ils les lancent.

Sort de second niveau

Monture rapide (Altération)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'effet : Une créature
Jet de Sauvegarde : Aucun

Monture rapide affecte un cheval ou n'importe quel autre animal utilisé comme monture. Celui-ci se déplace deux fois plus vite que d'habitude pendant un nombre de tours égal au niveau du magicien.

L'élément matériel est un fer à cheval.

Sorts de quatrième niveau

Éclair de soleil (Invocation/Évocation)
Portée : 10 mètres + 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Instantané
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : 9 mètres de rayon
Jet de Sauvegarde : Spécial

Ce sort crée une décharge d'énergie solaire aveuglante, qui cause 1d4 points de dégâts par niveau aux cibles vivantes. Celles-ci, et tous les individus qui observent l'*éclair de soleil* à l'exception du magicien, doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ; sans quoi, elles sont aveuglés pendant 2d4 rounds.

L'*éclair de soleil* est particulièrement efficace contre les morts-vivants, qui encaissent le double des dégâts normaux. Ils n'ont droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter ces dégâts, mais doivent quand même en réussir un contre la magie mortelle, sans quoi ils se retrouvent aveuglés pendant 2d4 tours. Cet effet secondaire n'est efficace que contre les morts-vivants doués d'une raison propre, comme les liches, les vampires ou les momies. Il est totalement inefficace contre les morts-vivants dépourvus d'esprit, comme les squelettes et les zombis.

L'élément matériel est une petite pierre de soleil (d'une valeur d'au moins 25 po).

Fatigue (Enchantement/Charme)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau



Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Un cône de 18 mètres de long, 9 mètres de diamètre et 1,50 mètre de base
Jet de Sauvegarde : Annule

Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet se sentent extrêmement lasses et fatiguées. Pendant toute la durée du sort, celles qui sont affectées se déplacent deux fois plus lentement que de coutume, combattent à -2 au toucher et aux dégâts, et subissent une baisse de moral de -2 points.

L'élément matériel est un caillou.

Sorts de cinquième niveau

Dégâts maximum (Altération)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à toutes les armes non magiques d'infliger le maximum de points de dégâts pendant le round suivant l'incantation (et pendant ce round seulement). Le magicien peut enchanter un nombre d'armes égal à son niveau. Les armes magiques ne sont pas affectées par ce sort.

L'élément matériel est un bâton d'argent d'une valeur d'au moins 100 po, avec lequel on doit toucher les armes cibles afin que le sort soit efficace.

Discorde (Enchantement/Charme)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : 3 mètres de rayon/niveau
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort n'affecte que les individus hostiles au magicien qui le lance. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ; sans quoi ils attaquent immédiatement leur ami ou allié le plus proche, et continuent pendant un nombre de rounds égal au niveau du jeteur de sort.

L'élément matériel est un petit miroir.

Sorts de sixième niveau

Aura anti-magique (Abjuration)
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Un individu
Jet de Sauvegarde : Annule

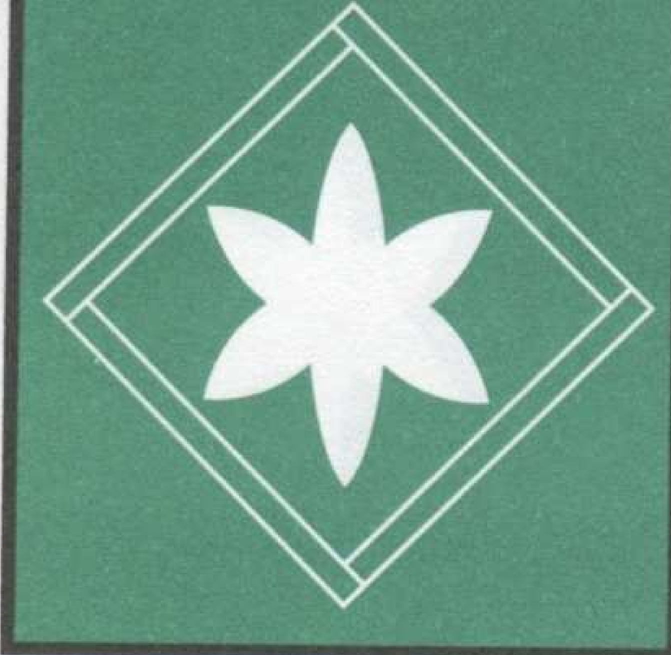
Ce sort agit à peu près de la même façon qu'une *coquille anti-magique*, mais contre les jeteurs de sorts ennemis ou les créatures enchantées. Il crée une aura de lumière brillante autour de la cible, qui épouse exactement la forme du corps de celle-ci.

La victime ne peut plus lancer de sorts, les créatures enchantées ne peuvent plus ni attaquer ni utiliser de capacités magiques pendant toute la durée du sort. Les armes enchantées perdent provisoirement leurs bonus ou leurs pouvoirs spéciaux, mais fonctionnent toujours comme des armes ordinaires. Comme dans le cas de la *coquille anti-magique*, ce sort n'est d'aucune utilité contre les créatures extraplanaires se trouvant sur leur plan d'origine ; mais contrairement à la *coquille anti-magique*, il peut être annulé par une *dissipation de la magie* jetée par un magicien non affecté.

Construction (Altération)
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde Aucun

La plupart des bâtiments de l'Éternelle-Rencontre ont été construits à l'aide de ce sort. Grâce à lui, des matériaux naturels comme la pierre, le cristal ou le bois peuvent être transformés en sculptures, en abris, en immeubles ou même en palais.

Le matériau employé doit rester en contact avec le sol, pendant et après l'incantation, et se



trouver dans un rayon de 3 mètres fois le niveau du magicien.

Ce dernier peut créer n'importe quel objet d'un volume maximum de 270 mètres cubes par niveau, ce qui lui prend un jour entier par unité volumique de 270 mètres cubes. Une fois créé, l'objet peut recevoir des extensions au même rythme (270 mètres cubes par jour), aussi nombreuses que le magicien le désire.

Le MD doit déterminer la nature exacte de l'objet ou de la structure modelée, en accord avec le joueur. Si c'est un bâtiment, il peut être divisé en pièces, murs et couloirs selon les désirs de son créateur. Mais l'élaboration de structures complexes comme des voûtes, des colonnes ou des galeries ne fait que rallonger le temps nécessaire à la construction. Une fois que celle-ci est enfin terminée ; elle est permanente et n'a besoin d'aucune maintenance magique.

Les bâtiments construits à l'aide de cette technique conservent la texture et l'apparence du matériau à partir duquel ils ont été élaborés. De plus, ils sont beaucoup plus solides que s'ils avaient été bâtis de façon non magique. S'ils sont assiégés ou attaqués, ils reçoivent un bonus de +5 à tous leurs jets de sauvegarde (*GdM*, Chapitre 9).

Sorts de septième niveau

Épée-fée (Invocation/Évocation)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/2 niveaux
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître une mince épée brillante dans les mains du magicien, et permet à celuici d'attaquer comme un guerrier de même niveau. L'épée inflige 4d4 points de dégâts contre les créatures de taille humaine ou inférieure, et 5d4 contre celles de plus grande taille. Elle ne possède aucun bonus magique, mais peut frapper toutes les créatures enchantées, ainsi que celles qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques.

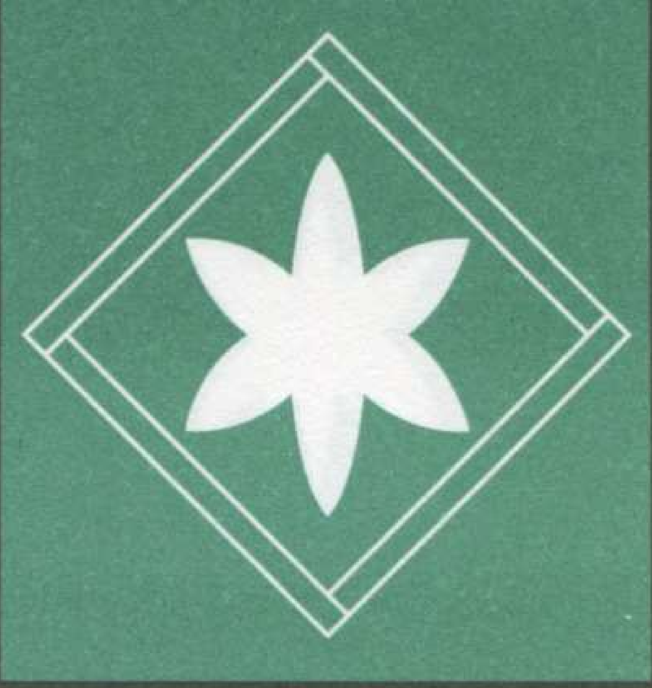
Lorsque le magicien frappe une cible, il peut choisir de lui faire subir soit les dégâts de l'épée, soit un effet magique déterminé au hasard. S'il opte pour la deuxième solution, il doit jeter 1d100, rajouter son niveau et se reporter à la table suivante :

Jet de dés	Effet
0-25	Aucun effet ; la victime ne subit aucun dégât
26-50	La victime encaisse 8d4 points de dégâts
51-75	La victime encaisse 10d4 points de dégâts
76-85	La victime est emprisonnée dans une *cage de force*
86-90	La victime est métamorphosée au hasard
91-95	La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ; sans quoi elle se transforme en pierre
96-97	La victime est téléportée à 1d100 mètres dans une direction au hasard
98-99	La victime est téléportée à 1d100 kilomètres au hasard
100 +	La victime meurt ; elle a droit à un jet de sauvegarde contre la magie mortelle

L'élément matériel est une petite épée d'or ou de cristal, d'une valeur d'au moins 250 po, qui disparaît après le lancement du sort.

Esprits-follets (Conjuration/Invocation)
Portée : 50 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 6 rounds + 1 round/niveau
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort fut créé suite à un pacte entre les elfes et les esprits-follets. Lorsqu'il est lancé, 2d10 esprits-follets apparaissent immédiatement, n'importe où dans un rayon de 50 mètres ; ils combattent pour le magicien pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'ils se fassent tuer. Après quoi, ils disparaissent de la même façon que les créatures appelées par un sort de *conjuration de monstre*.



Personne ne sait d'où viennent exactement les esprits-follets ainsi invoqués. Ceux de l'Éternelle-Rencontre affirment qu'ils ne sont pas des leurs ; et on n'a aucune preuve qu'ils soient invoqués ou téléportés depuis un autre endroit sur Toril. La plupart des gens pensent que ces esprits-follets sont en réalité les esprits de guerriers esprits-follets morts au service des elfes.

Les éléments matériels sont un morceau de vêtement d'esprit-follet et une petite cloche d'argent.

Vaisseau aérien (Altération)
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Un navire
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à un navire, d'une longueur maximum de 3 mètres par niveau du magicien, de se déplacer dans les airs en s'appuyant sur les courants aériens. Le magicien peut contrôler l'altitude du vaisseau jusqu'à 30 mètres de hauteur par niveau. Un navire qui vole grâce à ce sort se pose doucement sur la mer au terme du temps imparti ; il ne va pas s'y écraser ! Le magicien n'a pas besoin de rester concentré, sauf pour modifier l'altitude de vol.

Les éléments matériels sont un modèle réduit de bateau et une plume de goéland.

Sorts de huitième niveau

Aura de nymphe (Haute-Magie)
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Personnelle
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort confère au magicien la beauté d'une nymphe, avec tous les dangers que cela implique pour les observateurs proches. Le magicien n'a pas besoin d'être de sexe féminin pour utiliser ce sort. L'aura est également efficace pour les magiciens de sexe masculin ; ceux-ci acquièrent un charisme époustouflant qui affecte indifféremment les individus mâles et femelles.

Les personnes qui observent le magicien sont aveuglées, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le magicien se déshabille, les observateurs doivent en réussir un second, sans quoi ils meurent immédiatement.

L'élément matériel est une fiole de larmes de nymphe.

Chant de bataille (Haute-Magie)
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort est un ancien chant de guerre utilisé pour encourager les armées combattantes. Tous les alliés du magicien se trouvant à portée se sentent pleins de bravoure et d'esprit combatif. Le sort dure un tour par niveau du magicien. Durant ce laps de temps, ceux qui l'entendent n'ont pas besoin de faire de test de moral, pour quelque cause que ce soit. Les sorts de peur, les dragons et autres créatures similaires ne produisent absolument aucun effet sur quelqu'un protégé par ce sort.

L'élément matériel est une harpe ou un luth.

Léviathan (Haute-Magie)
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Une créature
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort permet de conjurer de gigantesques créatures aquatiques, afin d'aider les flottes et les navires elfiques. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante pour connaître le type et le nombre de créatures.

Jet de dés	Type
1-5	1d8 Baleines normales
6-8	1-2 Baleines géantes
9-10	1 Léviathan



Les créatures mettent 1d10 tours pour arriver, et combattent aussi longtemps que nécessaire (à mort s'il le faut).

Les éléments matériels sont une petite baleine sculptée et un anneau d'or.

Panique (Haute-Magie)
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Spécial

Toutes les créatures se trouvant à portée du sort (excepté les armées, alliés ou compagnons du magicien) doivent effectuer un test de moral avec une pénalité de -1 pour 2 niveaux du magicien ; si elles échouent, elles sont prises de panique et s'enfuient immédiatement. Cet accès de terreur dure un tour par niveau du magicien. Pendant ce laps de temps, il est impossible de tenter des jets de ralliement.

L'élément matériel est un petit gong de cuivre.

Rage draconique (Haute-Magie)
Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 10
Zone d'Effet : Personnelle
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort ne modifie pas l'apparence du magicien, mais lui confère momentanément les pouvoirs d'un dragon de type déterminé au hasard. Jetez 1d6 et reportez-vous à la table suivante pour connaître le type de dragon, puis 1d8 pour déterminer son âge.

Jet de dés	Type
1-2	Cuivre
3	Airain
4	Bronze
5	Argent
6	Or

Jet de dés	Âge
1	Juvénile
2	Jeune adulte
3	Adulte
4	Âge mûr
5	Vieux
6	Très vieux
7	Vénérable
8	Ver

Le magicien acquiert toutes les capacités du dragon ainsi paramétré : modificateur de Dés de Vie (applicable à chacun des dés de vie du magicien), modificateur de combat, aura de peur, modificateurs de jets de sauvegarde, classe d'armure, attaques (y compris les souffles), mouvement (y compris le vol), attaques et défenses spéciales.

Le magicien perd d'abord ses points de vie additionnels ; puis, lorsqu'il ne lui en reste plus aucun, ses propres points de vie.

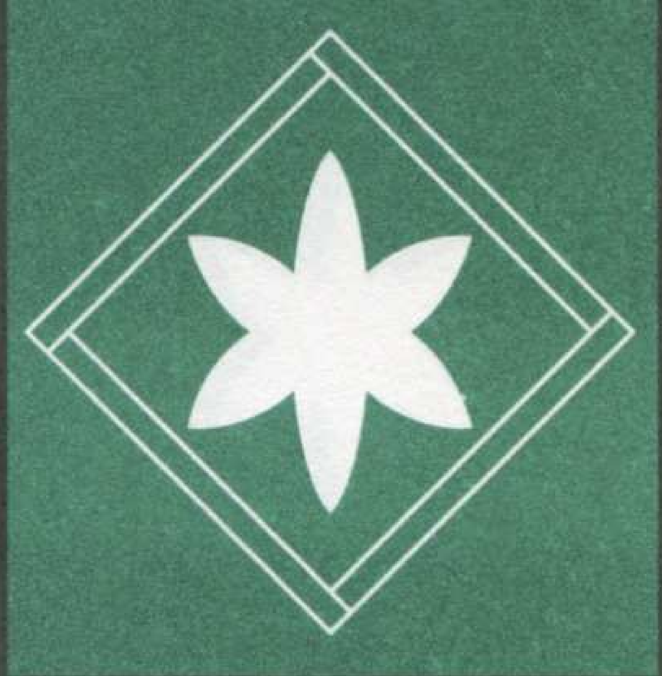
Tant que la rage draconique est effective, le magicien endosse également la personnalité du dragon correspondant. Un mage qui prend les caractéristiques d'un dragon d'airain, par exemple, deviendra arrogant et égoïste jusqu'à la fin du sort ; tandis qu'un autre assumant les caractéristiques d'un dragon de bronze se montrera curieux, plein d'humour et intéressé par l'art de la guerre.

Les éléments matériels sont une écaille de dragon (de n'importe quel type) et une bougie.

Sorts de neuvième niveau

Armée céleste (Haute-Magie)
Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort de haute-magie n'est à utiliser qu'en cas d'extrême urgence, lorsque l'Éternelle-rencontre elle-même est en danger. Il conjure une armée d'êtres des plans supérieurs prêts à combattre au côté du magicien. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante pour déterminer le type et le nombre de créatures conjurées.



Jet de dés	Êtres conjurés
1	1-3 Dévas astraux
2	1 Aasimon lumineux
3	3-18 Archons-lanternes
4	1-6 Archons-épées
5	5-20 Bariaurs
6	1 Lammasu céleste
7	1-3 Phénix
8	2-20 Révérés
9	10d10 Einheriars
10	1 Dragon d'adamante

Les créatures conjurées se battent jusqu'à la mort, ou la défaite de l'ennemi. Celles qui sont tuées disparaissent et retournent dans leur plan d'origine.

Les éléments matériels sont une bougie et un autel de métal précieux d'une valeur d'au moins 1.000 po.

Cadeau de vie (Haute-Magie)
Portée : 1 mètre/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce puissant sort de haute-magie engendre un effet à nul autre pareil : il peut ramener les créatures mortes-vivantes à la vie. Celles-ci ont droit à un jet de sauvegarde, mais seulement à un niveau égal à la moitié de leurs Dés de Vie. Une liche de 18ème niveau, par exemple, fait son jet contre la magie mortelle comme un magicien de 9ème niveau.

Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle revient immédiatement à la vie dans l'état où elle était juste avant sa mort, si elle est décédée d'une cause surnaturelle. Si elle est morte de vieillesse ou des suites d'une maladie, elle revient à la vie telle qu'elle était 10 ans avant sa mort. Elle est hébétée et incapable de faire quoi que ce soit pendant 1d4 tours, le temps de comprendre ce qui lui arrive.

La créature ainsi restaurée revient à la vie avec ses points d'expérience, Dés de Vie, alignement et capacités originelles. Toutefois, elle porte toujours les mêmes vêtements, et éventuellement le même équipement, que quelques minutes auparavant, lorsqu'elle était encore morte-vivante.

Ce sort ne modifie pas forcément l'alignement d'une créature qui était d'alignement mauvais à l'origine. Mais les elfes racontent des légendes de liches ou de vampires qui furent restaurés grâce à ce sort, qui se repentirent de leurs méfaits, changèrent d'alignement et se consacrèrent ensuite à la protection des elfes.

L'élément matériel est un médaillon d'or en forme de soleil (d'une valeur d'au moins 500 po).

Colère des justes (Haute-Magie)
Portée : 1.500 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 2 tours
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort extrêmement puissant ne doit être utilisé que si la race elfique est menacée. Il provoque des tremblements de terre, des fissures de terrain, des ouragans, des raz de marée et autres phénomènes naturels dans le rayon de sa portée. Quiconque se trouve dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, sans quoi il est avalé par la terre, emporté par le flot des inondations ou victime d'un autre désastre.

Les hauts-mages qui lancent ce sort doivent ajouter +20 à leur jet sur la table d'effet, car l'utiliser dans un cas ne relevant pas de l'urgence la plus extrême serait un crime terrible.

Libération de l'âme (Haute-Magie)
Portée : 1 mètre/niveau
Éléments : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort peut être utilisé contre toute créature d'alignement mauvais. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -6 ; sans quoi elle devient instantanément d'alignement bon. Elle peut ensuite tenter un nouveau jet, toujours à -6, une fois par mois pendant un an, puis une fois par an pendant 10 ans ; au premier qu'elle rate, elle



retrouve son alignement d'origine. Au bout de 10 ans, le changement est considéré comme définitif.

Nouveaux objets magiques

L'Éternelle-Rencontre abrite plusieurs armes enchantées spécifiquement elfiques. Certaines, comme les *lames de lune*, circulent sur le continent de Féerune, mais le cas est assez rare. Les elfes considèrent la plupart d'entre elles comme sacrées, et interdisent (ou du moins limitent) leur usage par des étrangers. Les défenseurs elfes tels que les chantelameurs sont prompts à récupérer ces armes lorsqu'ils les découvrent en de mauvaises mains, ce qui coûte généralement la vie à leur ancien porteur.

Épées

Les épées enchantées possèdent une signification spéciale aux yeux des elfes. La plupart de ces armes légendaires font partie intégrante de l'histoire elfique. On dit que certaines sont des présents des dieux ou ont été brandies par de célèbres héros. Au fil des siècles, beaucoup ont été perdues, volées ou détruites. L'une des premières tâches des elfes de l'Éternelle-Rencontre, et en particulier des chantelameurs, est de chercher et de récupérer ces épées afin de les remettre au service de la Reine Amlaruil.

Halakashara

C'est le Prince Lamruil qui trouva cette arme alors qu'il fouillait les ruines de Myth Drannor. Elle avait apparemment appartenu à un héros oublié qui était mort en même temps que sa cité.

Halakashara est une épée large délicatement forgée, avec un soleil ciselé sur le pommeau. Elle fonctionne comme une *épée large +2/+3 contre les morts-vivants*. De plus, tous les morts-vivants qu'elle touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi ils sont détruits immédiatement.

Kanalruil

Cette arme est une épée bâtarde d'acier bleu, ornée de plaisants motifs gravés et d'une grosse émeraude sertie sur la garde. Des runes argentées transcrivant les noms des Seldars courent le long de sa lame. Kanalruil appartenait autrefois à l'héroïne Ytharra, dont on dit qu'elle abattit un gigantesque loup qui menaçait d'avaler le soleil.

Kanalruil fonctionne comme une *épée bâtarde +4*. Son porteur bénéficie d'un -4 à sa CA lorsqu'elle est sortie de son fourreau, ainsi que des pouvoirs d'un *anneau de renvoi des sorts*.

Lames de lune

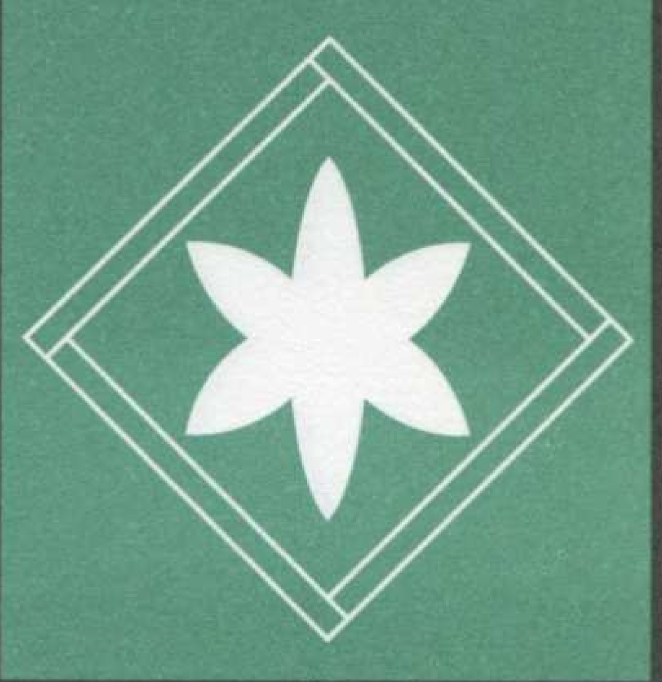
Ces puissantes armes furent créées par les forgerons de Myth Drannor. Elles sont utilisées au cours du long processus de sélection du monarque de l'Éternelle-Rencontre.

Lorsqu'elles viennent juste d'être forgées, les *lames de lune* bénéficient d'un bonus au toucher et aux dégâts pouvant aller de +1 à +4, ainsi que d'une capacité spéciale (voir ci-dessous). Elles peuvent être transmises d'un porteur à un autre, généralement au fil des générations d'une famille.

Chaque fois qu'une *lame de lune* change de propriétaire, elle décide elle-même si elle accepte le nouveau ou pas. Celui-ci doit être elfe, d'alignement bon, et agir d'une manière désintéressée et héroïque. Pour prendre sa décision, l'épée tient compte de tous les actes de couardise, les tricheries et les mensonges éventuellement commis par son nouveau porteur.

C'est au MD de décider si une *lame de lune* accepte son nouveau propriétaire ou non. Si elle le refuse, ou si un non-elfe s'empare d'elle, elle lui inflige 5d8 points de dégâts. Les individus d'alignement mauvais doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi ils meurent instantanément. Et même s'ils le réussissent, ils ressentent une douleur intense, et s'avèrent incapables de porter de nouveau la main sur la lame.

Les *lames de lune* sont dotées d'une capacité magique de départ, et en acquièrent une autre à chaque fois qu'elles changent de porteur. Chaque capacité est symbolisée par la présence d'une petite rune sur la lame. Le MD peut sélectionner ces capacités dans la liste des Pouvoirs Extraordinaires des Armes (*GdM*, Appendice Trois, Descriptions des Objets Magiques), ou jeter 1d20 et se reporter à la table suivante.



Jet de dés	Pouvoir et description
1	+1 supplémentaire au toucher et aux dégâts (avec un maximum de +5)
2	*Sens du danger* ; l'épée émet une lueur bleue en présence d'un danger imminent (le tour d'avant)
3	*Rêve prémonitoire* ; le propriétaire de l'épée fait un rêve prophétique l'avertissant d'un danger (le jour d'avant)
4	*Résistance au feu* (comme l'anneau)
5	*Influence humaine* (comme l'anneau)
6	*Renvoi de sorts* (comme l'anneau)
7	*ESP* (comme le médaillon)
8	*Commandement* (comme l'armure)
9	*Chance* (comme la pierre de chance)
10	*Ouverture* (comme le carillon)
11	*Destruction* (comme la trompe)
12	*Terreur* (comme le sort)
13	*Dansante* (comme l'épée)
14	*Flammes* (comme l'épée)
15	*Sanglante* (comme l'épée)
16	*Voleuse de vie* (comme l'épée)
17	*Avertissement* ; l'épée détermine la position, le nombre et l'espèce d'appartenance de toutes les créatures hostiles dans un rayon de 72 mètres
18	*Lancer* ; l'épée peut être projetée jusqu'à 30 mètres, elle inflige les dégâts normaux et revient dans la main du propriétaire en l'espace d'un round
19	*Acuité* (comme l'épée)
20	*Ombre* ; une fois par jour, le propriétaire peut conjurer une image de lui-même identique en tous points (niveau, pv, CA, etc.), qui combat pendant 2d10 tours, ou jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Elle retourne ensuite dans l'épée, et ne peut plus être conjurée pendant 2d4 jours

Tahlshara

Cette épée, que beaucoup considèrent comme l'arme elfique la plus puissante jamais créée, est l'un des trois Grands Trésors de l'Éternelle-Rencontre. Elle se trouve actuellement sous la garde de la Reine Amlaruil. Imprégnée de la magie des Seldars, elle ne peut pas être utilisée par un non-elfe. Tous les non-elfes qui la touchent doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, sans quoi ils meurent immédiatement. Cette restriction s'étend aux drows, de quelque alignement qu'ils soient.

Tahlshara est une épée à deux mains à la lame très large, gravée de motifs représentant des feuilles et des vrilles de vigne. Sa garde s'orne d'une poignée de cuir soigneusement travaillé, et son nom est inscrit tout autour en petits caractères.

Tahlshara fonctionne normalement comme une *épée à deux mains +8*, et abaisse la CA de son porteur jusqu'à 0 ; mais elle possède également un certain nombre de capacités utilisables à volonté. Malheureusement, il faut à chaque fois effectuer un jet sur la table des effets de haute-magie. Tout porteur de l'épée est soumis à cette condition, quelle que soit sa classe. Seule la Reine Amlaruil y est immunisée. Toutes les capacités spéciales sont de 20ème niveau, sauf indication contraire.

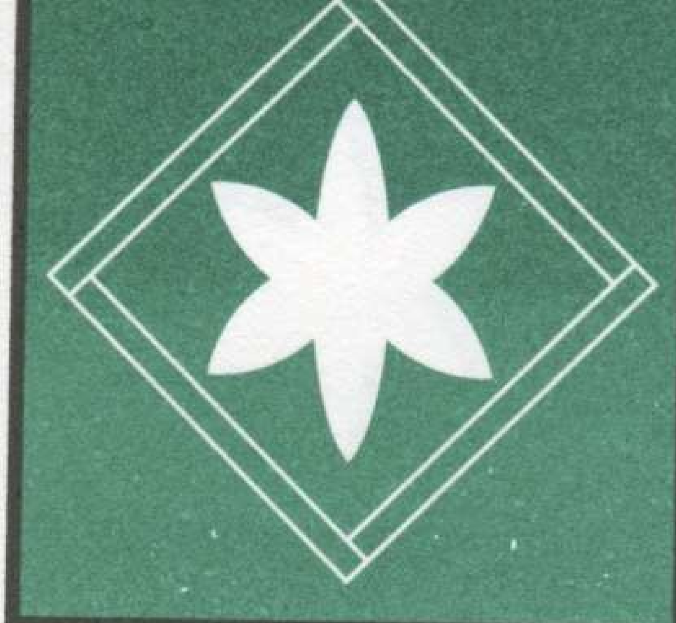
Les pouvoirs de Tahlshara sont les suivants : elle peut jeter n'importe quel sort de haute-magie, frapper comme une *épée vorpale +5*, et lancer les sorts normaux suivants : *téléportation sans erreur*, *sort d'assaut*, *éclair de soleil*, *piège à sorts*, *repousse-ombre* et *téléportation des morts*.

Thæl et Amasal

Lames identiquement forgées d'un métal noir aux reflets verdâtres, Thæl et Amasal appartenaient autrefois aux héros jumeaux elfes argentés Afamrail et Gæleath. Les deux frères étaient d'ardents défenseurs de l'ancien royaume d'Illefarn. Ils combattirent à eux seuls la horde de gnolls qui avaient tué les prêtres de la Tour des Vents. Ils y laissèrent tous deux la vie, mais réussirent à repousser les gnolls qui ne vinrent plus jamais troubler la quiétude d'Illefarn.

Plus tard, quelqu'un retrouva les épées, qui sont aujourd'hui sous la garde de la ville de Taltempla. Leurs pouvoirs ne fonctionnent que lorsqu'elles se trouvent à moins de 1.500 mètres l'une de l'autre.

Thæl fonctionne comme une *épée large +3/+5 contre les orques*, les gobelins et les gnolls. Trois fois



par jour, elle peut émettre une *vaporisation prismatique*. Amasal fonctionne comme une *épée large* +4 ; trois fois par jour, elle peut faire appel à l'une des capacités suivantes : *éclair* (niveau 10), *coquille anti-magique* (niveau 16), *sort de mort* (niveau 16), *renvoi de sort* (niveau 16) et *nuage incendiaire* (niveau 16).

Lances

Les lances enchantées tiennent elles aussi une place importante dans la culture et la mythologie elfiques. On dit que les premières furent utilisées par les elfes nouvellement créés pour la chasse et la guerre. Aujourd'hui, la plupart des grandes lances enchantées ont été perdues, mais certaines des plus puissantes sont encore en possession des elfes de l'Éternelle-Rencontre.

Khormalashalal

Keryth Heaume-Noir, maréchal des armées de la Reine Amlaruil, est le porteur de cette lance noire, à la pointe trilobée gravée de runes d'argent protectrices, et à la hampe de bois dur arborant des silhouettes de guerriers et de dragons.

Khormalashalal fonctionne comme une *lance de cavalier lourde* +3 lorsque son porteur est sur le dos d'une monture, et comme un *lance de fantassin* +4 lorsqu'il est à pied. Elle peut également être lancée jusqu'à 90 mètres, et revient toujours dans la main de son propriétaire. Khormalashalal inflige le double de ses dégâts normaux aux morts-vivants, aux orques, aux gobelins et aux drows.

Lathalshal

Les légendes affirment que cette lance appartenait à Lafarallinn, qui s'en servit pour abattre le diantrefosse Aikkarækh. Lathalshal mesure plus de 2,40 mètres de long ; sa pointe est d'acier bleuté et sa hampe de bois blanc. En combat, elle fait bénéficier son porteur d'un bonus de +5 au toucher et aux dégâts, et inflige le triple de ses dégâts normaux aux baatezus, tanar'ris et yugoloths.

La lance d'Halama

On dit que cette lance est un cadeau que reçut l'héroïne Halama d'un dragon d'or ancien avec qui elle avait lié amitié. Elle fonctionne comme une *lance de fantassin* +2, permet à son porteur de voler pendant une heure par jour et l'immunise aux souffles de dragon.

Autres objets

L'Éternelle-Rencontre regorge littéralement d'objets magiques de tous les niveaux de pouvoir imaginables. L'île est probablement l'endroit le plus magique de tout Toril. Bien qu'elle abrite davantage d'artefacts que nous ne pourrions en décrire ici (et nous encourageons d'ailleurs les MD à inventer leurs propres objets), voici une liste des plus connus d'entre eux.

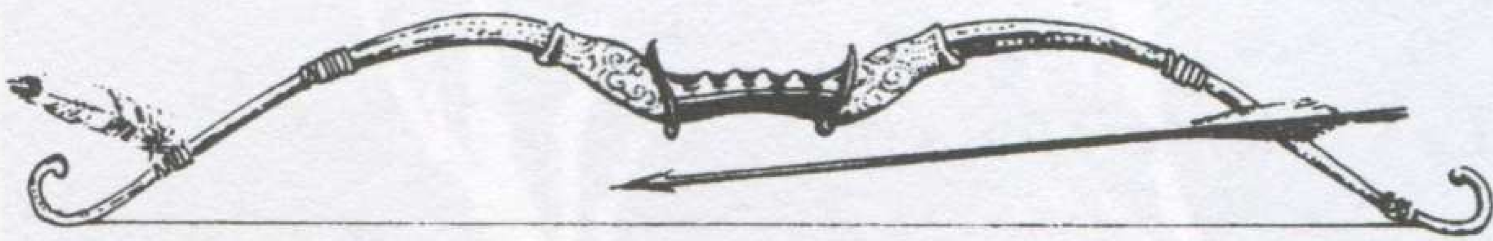
Le Livre des Éons

Cet énorme livre mesure 90 centimètres de large sur 1,20 mètre de haut lorsqu'il est fermé, et pèse plus de 100 kilos. Il est relié d'or, d'argent et d'électrum, et chacune de ses pages a été enluminée à la main d'images fantasmagoriques aux couleurs vives. Entre autres choses, il contient toute l'histoire des elfes de Toril, y compris de très intéressantes informations sur d'anciens exploits et des héros morts depuis longtemps.

Il renferme également des connaissances magiques et une sagesse considérables. Les personnes qui le lisent (quelle que soit leur classe) reçoivent un bonus permanent de +1 en Sagesse. De plus, les procédures magiques décrites à l'intérieur augmentent les chances d'un magicien de réussir à créer un objet magique, d'un bonus de +1 par niveau (*GdM*, Chapitre 10). Les elfes qui lisent ce livre en entier (ce qui requiert une année entière d'étude) reçoivent 100.000 points d'expérience.



L'arc d'Eletha



Cet arc appartenait autrefois à une célèbre guerrière elfe verte ; il double automatiquement la portée et les dégâts de toutes les flèches qu'il décoche. Trois fois par jour, il peut également lancer une flèche ordinaire qui produit l'effet d'un *projectile magique* de 12ème niveau.

Le Calice de Labelas

C'est le second des trois Grands Trésors de l'Éternelle-Rencontre : une œuvre d'art finement ciselée dans l'argent, l'onyx et la calcédoine. Il est constamment rempli d'une eau fraîche et limpide, qui guérit tous les dégâts subis par ceux qui la boivent. Elle peut même ramener un individu mort à la vie, d'une façon identique à un sort de *résurrection*. Toutefois, ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par mois.

Le *Calice de Labelas* est entre les mains de la Reine Amlaruil, qui utilise ses pouvoirs très parcimonieusement.

La Cape Étoilée

À ne pas confondre avec l'objet magique nommé *robe étoilée*. Cette cape est bleu nuit, et semble briller des feux d'un millier d'étoiles. Quiconque l'endosse devient invisible à toutes les formes de vision (magique y compris) lorsqu'il se trouve dans la nature pendant une nuit étoilée. La cape fonctionne également comme une *cape de protection +3*.

La Couronne du Soleil

Le troisième des Grands Trésors de l'Éternelle-Rencontre est un simple diadème d'argent serti de petites pierres bleues et vertes et d'une feuille d'or. Il combine les pouvoirs de *heaumes de brillance*, *de télépathie* et *de téléportation*.

Figures de proue enchantées

Placées à l'avant d'un navire elfique, elles confèrent un bonus de +2 à tous les jets de navigation faits à bord, et augmentent la navigabilité du vaisseau de 10 %.

Runes elfiques



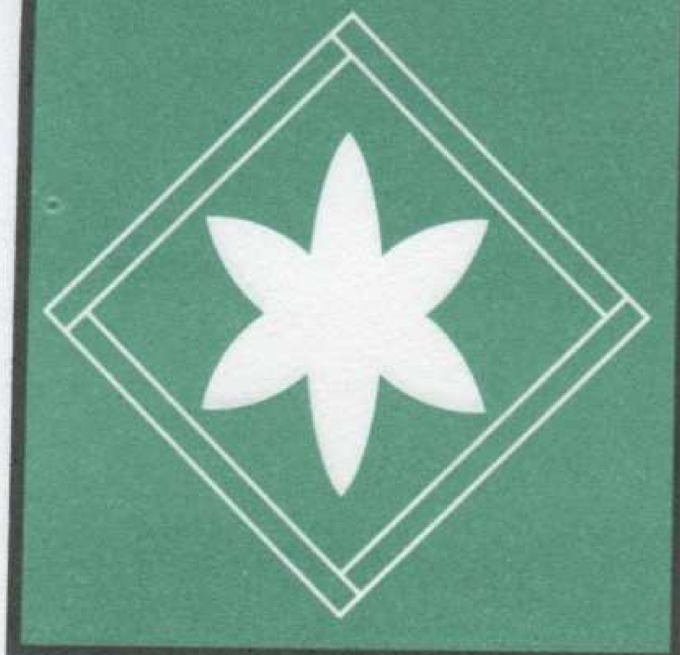
L'existence de ces présents d'amitié elfique, souvent donnés par la Reine Amlaruil à ses alliés sur Féerune, est un secret farouchement protégé vis-à-vis des étrangers. Différents objets (baptisés, de façon générique, *runes elfiques*) peuvent permettre de communiquer avec l'Éternelle-Rencontre, ou même se rendre jusqu'à elle : généralement des anneaux, mais parfois aussi des broches, des amulettes ou des diadèmes.

Seuls les agents elfiques les plus sûrs ou les amis les plus chers se voient offrir ce genre de présent. Afin de prévenir tout risque de vol ou d'abus, les *runes elfiques* ne fonctionnent que pour les individus auxquels elles ont été offertes, et seulement aussi longtemps que la reine les y autorise.

Les *runes elfiques* les plus courantes permettent à leur porteur de communiquer à volonté avec la reine ou avec l'un de ses hauts-mages. D'autres, plus rares, permettent de se téléporter jusqu'à et depuis l'Éternelle-Rencontre. Il faut réunir un potentiel magique énorme pour la création de ces objets, ce qui explique en partie leur nombre limité. Les guerriers elfes les plus puissants, les prêtres de haut rang ou les Sha'Quessir en qui la Reine Amlaruil a toute confiance, comme Mirt le prêteur sur gages ou Carreigh Macumail reçoivent des runes de téléportation, souvent pour une période limitée.

Portails elfiques

Ce sont des moyens de transport jusqu'à et depuis l'Éternelle-Rencontre encore plus commodes que les *runes elfiques*, et par conséquent encore plus jalousement protégés. Il existe plusieurs portails directs entre l'Éternelle-Rencontre et Féerune. La plupart ne fonction-



nent que dans un sens, depuis l'île jusqu'au continent ; mais on sait de source sûre qu'il existe également une poignée de portails à double sens. Seuls les elfes connaissent leur emplacement exact et leur mode d'emploi.

Le plus tristement célèbre de ces portails, est celui par lequel l'assassin du Roi Zaor réussit à s'introduire en l'Éternelle-Rencontre. Aujourd'hui, l'une de ses ouvertures se situe dans les forêts qui entourent le Palais Pierre-de-Lune ; et l'autre, dans une salle bien gardée de la Tour Bâton-Noir, dans la cité d'Eauprofonde, sous la protection du Seigneur Khelben Arunsun. Elle fut transportée là pour des raisons de sécurité, après le dernier coup d'éclat du maléfique Seigneur Kymil.

Un autre portail à double sens, qui conduisait de la vallée elfique de Synnoria, dans les Sélénae, jusqu'à l'Éternelle-Rencontre, a été récemment détruit par un monstre déchaîné d'origine incertaine : un événement qui figure parmi les plus importants récemment survenus dans l'île.

Le Heaume de Keryth

Le grand général elfe Keryth Heaume-Noir doit son surnom à ce célèbre objet magique. C'est un heaume noir de grande taille, serti d'une unique gemme rouge et enchâssé d'argent. Lorsqu'il se trouve sur la tête de quelqu'un, il agit comme une *coquille anti-magique* permanente, et permet à son porteur de récupérer les points de vie perdus au rythme de 1 par round. Cette dernière fonction est inefficace si le porteur tombe à 0 point de vie ou moins.

La Cotte de Lafarallinn

Cette cotte de mailles elfique, qui appartenait autrefois au grand héros Lafarallinn, se trouve actuellement au palais de la Reine Amlaruil. Elle fonctionne comme une *cotte de mailles +4*, et fait bénéficier son porteur d'un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts. Elle n'affecte pas l'encombrement du porteur.

La Lance de Nahmashal

Cette arme est une longue lance de cavalerie noire ; le long de sa hampe court une spirale de runes elfiques argentées. Elle fonctionne comme une *lance de cavalerie lourde +5/+8 contre les géants, les orques et les tanar'ris.*

La Cotte de Thalæra

Cette armure d'argent brillante confère à son porteur un bonus de +5 à sa classe d'armure ; ainsi qu'une résistance à la magie de 25 %, et un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde contre les souffles de dragon, le feu ou l'acide.

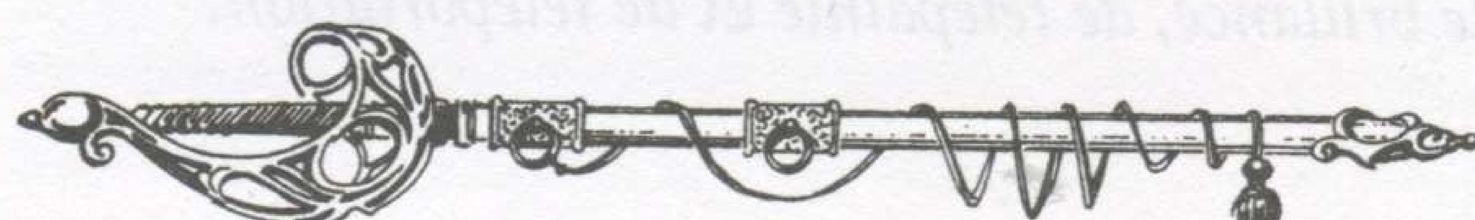
Pipes à fumée

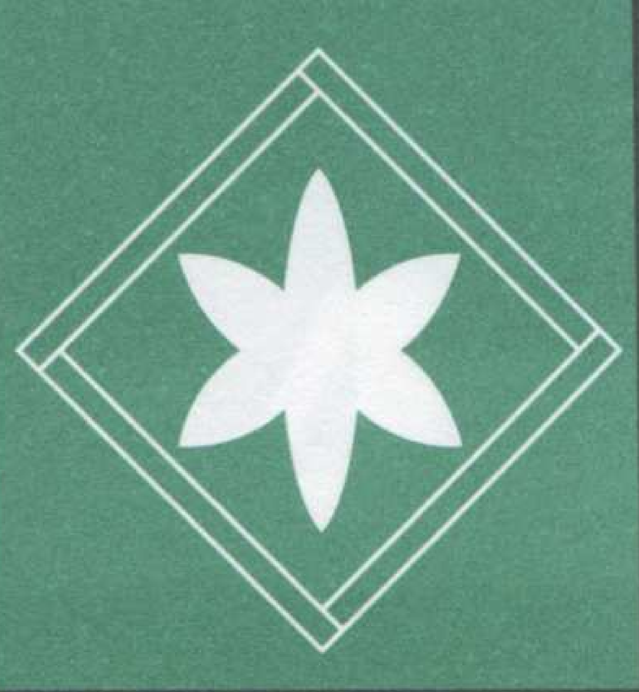
Elles ressemblent à des pipes ordinaires faites d'albâtre et de bois sombre ; et de fait, elles peuvent fonctionner normalement. Mais leur véritable utilité est celle d'un puissant objet magique. Une *pipe à fumée* contient normalement 40 + 1d20 charges, et on peut lui faire produire différents effets semblables des sorts, sous forme de fumée ou de brouillard. Chaque effet utilise un nombre de charges spécifique.

Effet	Charges
Ténèbres, rayon de 5 mètres	0
Mur de brouillard	1
Sommeil	1
Nuage puant	2
Rafale	3
Brume mortelle	6
Nuage incendiaire	10

Le Chariot de la Reine Amlaruil

Le chariot personnel de la Reine Amlaruil est normalement tiré par deux licornes (VD 24) ou deux pégases (VD 24, v 48, D), mais possède plusieurs capacités magiques propres. La personne qui le conduit bénéficie d'une Classe d'Armure de 0 ; et tous les projectiles tirés de l'intérieur du chariot, d'un bonus de +3 au toucher et aux dégâts. Une fois par jour, le chariot, son équipage et ses occupants peuvent se *téléporter sans erreur*.







Redethemar

Cette formidable hache, qui a successivement appartenu à plusieurs héros elfes, n'attaque que les ennemis d'alignement neutre ou mauvais. Contre des adversaires d'alignement bon, elle ne frappera ni n'infligera de dégâts. Par contre, contre un adversaire approprié, elle fonctionne comme une *épée vorpale +1*. De plus, son porteur peut, une fois par jour, en frapper le sol afin d'infliger 5d10 points de dégâts à tous ses ennemis dans un rayon de 30 mètres.

Le Destrier de Ruavia

Le destrier en question est en réalité un pendentif représentant un cheval sculpté dans de l'ébène. Lorsque son porteur l'utilise, une créature déterminée au hasard apparaît devant lui, prête à le servir pendant une journée. On ne peut conjurer qu'une seule créature par jour, en jetant 2d10 et en se reportant à la table suivante.

Jet de dés	Créature conjurée
2	Pégase
3-5	Licorne
6-10	Cheval de guerre léger
11-13	Cheval de guerre lourd
14-16	Aigle géant
17-18	Ki-rin
19	Lammasu mineur
20	Aspérii

Le Bâton de Rumathil

Cet objet permet à son porteur de jeter des sorts de clerc ou de magicien comme s'il était plus puissant d'un niveau. Il ajoute également 1 dé de dégâts à tous les sorts offensifs comme *boule de feu* ou *tempête glaciale*.

Le Bâton de Travaran

Ce très vieil objet magique est un simple bâton de frêne de 1,80 mètre de haut, dont l'extrémité supérieure est coiffée d'une tête de cheval en argent. Il combine les fonctions des *bâtons du mage* et *de sorcellerie*.

Pierres de soleil

On peut trouver ces cristaux luminescents couleur d'ambre dans les Collines de l'Aigle et les Collines Argentées. Ils peuvent être taillés et polis comme des gemmes, et sur l'Éternelle-Rencontre les elfes les utilisent comme moyen d'éclairage. Une *pierre de soleil* peut briller pendant plusieurs années avant que sa lumière ne s'éteigne. Une pierre de petite taille, qui émet une lueur comparable à celle d'une bougie, vaut entre 50 et 100 po, et les plus grandes sont bien sûr encore plus coûteuses. Une *pierre de soleil* capable d'éclairer autant qu'une torche se négocie 200 po ; et une assez grosse pour éclairer une vaste pièce, 400 po ou plus.

L'arbre des âmes

Le plus puissant et le plus précieux de tous les artefacts elfiques, et probablement de tout Abeir-Toril, se trouve actuellement en stase magique dans le palais de la Reine Amlaruil. Il contient l'essence d'innombrables elfes qui ont choisi de rester sur Toril plutôt que d'aller rejoindre Corellon Larethian, afin que leurs âmes puissent servir à rebâtir la nation elfique. Il est gardé bien en sécurité, en attendant le jour (qui n'arrivera peut-être pas avant des millénaires) où les elfes pourront enfin retourner sur Féerune.

Si on le plante, il se transformera instantanément en un gigantesque (150 mètres de haut) chêne à l'écorce blanche et aux feuilles luisantes vertes et dorées. Il agira ensuite comme un portail permanent depuis et jusqu'à l'île de l'Éternelle-Rencontre. Il permettra aux magiciens de lancer des sorts de haute-magie dans un rayon de 150 kilomètres, sans souffrir du moindre effet nocif. Ce rayon augmentera de 1.500 mètres par an.

Une fois que l'*arbre des âmes* aura été planté, il ne pourra plus jamais être déplacé. C'est pour cette raison, et en prévision d'un éventuel retour sur le continent, que la Reine Amlaruil et ses conseillers ne souhaitent pas le planter sur l'Éternelle-Rencontre.

CHAPITRE 4

Dieux et déesses de l'Éternelle-Rencontre

Les Seldars jouent un rôle capital dans la vie quotidienne de l'Éternelle-Rencontre. Corellon Larethian et les autres sont constamment présents sur l'île, ainsi que dans l'âme et le cœur de ses habitants. Tous les elfes de l'Éternelle-Rencontre savent avec certitude que si leur royaume était menacé, les dieux reviendraient sur Toril pour les sauver.

Les Seldars sont décrits dans le GMSR4, *Les Dieux des Monstres*. Vous trouverez ici de nouveaux héros et demi-dieux à rajouter à leur panthéon.

Dieux et héros elfes

Les Seldars ne sont pas seuls pour défendre le peuple de l'Éternelle-Rencontre. Il existe tout un panthéon secondaire de demi-dieux à leur service, qui accomplissent leurs volontés et se chargent des tâches de moindre importance.

L'histoire elfique regorge de héros et d'héroïnes qui combattirent vaillamment pour leur peuple, accomplirent d'incroyables exploits, et risquèrent leur vie dans d'atroces conditions.

Angharradh (déesse majeure)

Les elfes argentés vénèrent les trois déesses Sehanine, Ærdriё Fænya et Hanali Celanil ; mais d'une façon un peu différente de celle des autres elfes, puisqu'ils les considèrent comme trois aspects différents d'une seule déesse majeure du nom d'Angharradh. Celle-ci possède de multiples visages, dont elle change en fonction des circonstances. Au printemps et pendant les moissons, c'est une déesse de la fertilité. Elle veille sur les plantations, bénit les naissances et fait en sorte que la terre reste toujours verdoyante. En temps de guerre, c'est une déesse guerrière sévère, qui brandit une épée rouge et combat impitoyablement tous les ennemis des elfes. Lorsque son peuple a besoin de sagesse, elle devient une source de bons conseils.

Les elfes dorés ne savent vraiment pas quoi faire d'Angharradh. La plupart d'entre eux la considèrent soit comme une déesse à part entière, soit comme une mauvaise interprétation typiquement argique de Sehanine Archelune, la compagne de Corellon Larethian. Malgré tout, ils ne s'opposent pas au culte que lui rendent les elfes argentés, et lui rendent eux-mêmes hommage à l'occasion. Les elfes verts, quant à eux, ne vénèrent pas Angharradh.

Seuls ses adorateurs savent au plus profond de leur cœur si Angharradh est réellement une combinaison de trois déesses, ou une déité à part entière. Quoi qu'il en soit, son avatar possède les caractéristiques suivantes.

L'avatar d'Angharradh (D25/M20) : CA -3 ; VD 24 ; DV 25 ; pv 150 ; TAC0 3 ; #AT 2 : Dég 1d6 + 1 (fléau) ; RM 70 % ; TA 2,10 m ; For 14 ; Dex 19 ; Con 19 ; Int 20 ; Sag 22 ; Cha 23

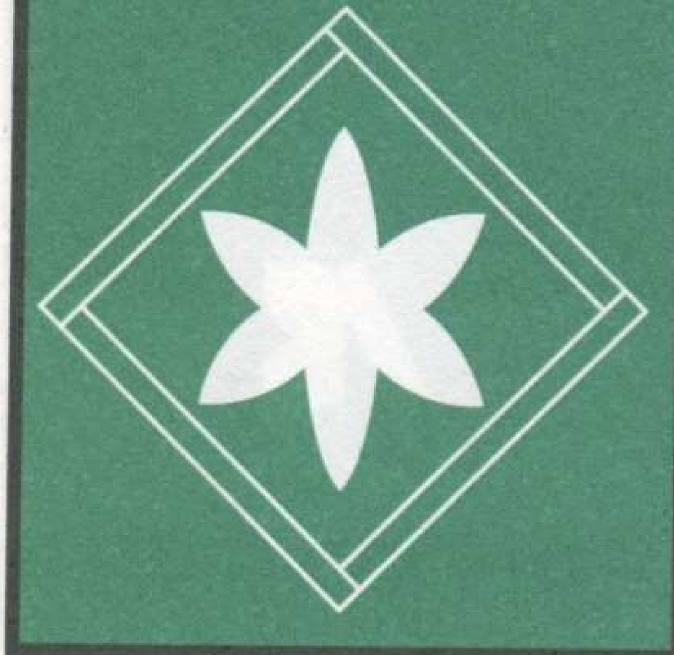
Att./Déf. spéciales : L'avatar d'Angharradh est immunisé à toutes les attaques de souffle et de regard. Son propre regard peut produire le même effet qu'un sort de *sommeil* sur les êtres mortels (pendant 1d6 jours, pas de jet de sauvegarde). Elle peut utiliser son fléau pour abattre des murs ou des bâtiments entiers (comme une *trompe de destruction*), et faire 6d10 points de dégâts à ses adversaires chaotiques mauvais.

Avachel (demi-dieu)

Avachel était un dragon de mercure chaotique bon qui connut l'ascension et s'en alla rejoindre Erevan Ileserë, le dieu métamorphe des voleurs elfes, après avoir aidé un groupe d'elfes verts à repousser une invasion d'humains mauvais. Aujourd'hui, il continue à servir Erevan Ileserë et à défendre infatigablement tous les elfes verts où qu'ils se trouvent. Il est de bonne compagnie, impulsif et adore se promener sur l'Éternelle-Rencontre ou dans les forêts de Toril déguisé en elfe vert ou argenté.

L'avatar d'Avachel (dragon de mercure) : CA -9 ; VD 15/V 36 (C)/S 3; pv125 ; TAC0 2 ; #AT 3 + spéciales ; Dég 2d4 (x2)/2d10 ; AS Souffle 24d8 + 12 ; RM 70 % ; AL CB ; Int 14

Avachel possède toutes les capacités d'un Grand Ver dragon de mercure. Lorsqu'il se trouve sous forme humaine ou elfique, il combat à l'aide d'un bâton enchanté, qui endort tous les individus qu'il touche (à moins que ceux-ci ne réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts).



Ours (dieu mineur)

Ours est l'un des esprits de la nature que vénèrent les elfes verts. Il est puissant, capricieux, mais très bienfaisant. On dit que ses grognements peuvent ébranler la terre, et que ce sont ses griffes qui ont dessiné le tracé des rivières et des vallées de l'Éternelle-Rencontre.

Les chasseurs et les voyageurs qui traversent des contrées sauvages font souvent appel à Ours ; de plus, celui-ci vient régulièrement en aide aux tribus d'elfes verts menacées par leurs ennemis.

L'avatar d'Ours (G16) : CA 4 ; VD 12 ; pv 90 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 1d12 (morsure)/1d8 (griffes) ; RM Aucune ; TA 3 m ; For 20 ; Dex15 ; Con 18 ; Int 10 ; Sag 11 ; Cha 12

Att./Déf. spéciales : Le grognement d'Ours fonctionne comme un *mot de pouvoir, étourdissement*.

Aigle (dieu intermédiaire)

L'esprit du grand aigle que vénèrent les elfes verts est identique à la déité amérindienne Tonnerre, décrite dans le supplément *Mythes et Légendes*.

Kethryllia Amarillis (héroïne)

Kethryllia est presque toujours représentée sous la forme d'une grande guerrière elfe aux yeux dorés perçants et à la chevelure de braise. Elle porte une armure d'écailles de bronze et d'argent, et brandit une lance enchantée. Sa personnalité ressemble beaucoup à celle de Corellon Larethian et de Sehanine. Elle est douce et aimante envers le peuple elfique, mais impitoyable envers les ennemis de celui-ci. En compagnie des kholiathras, elle protège les âmes des elfes qui montent en Arvandor, ou guident ceux qui font Retraite vers l'Éternelle-Rencontre.

De son vivant, Kethryllia était une héroïne elfe argentée très célèbre. Elle combattit d'innombrables ennemis de son peuple, des orques jusqu'aux drows en passant par les yugoloths et les sorciers maléfiques. Son bien-aimé, Anarallath, un clerc de Labelas Enoreth, fut capturé par les tanar'ris et conduit dans les Abysses par le nabassu Haeshkarr. Brandissant son épée magique *Dharasha*, Kethryllia se mit en route pour les Abysses. Après mille et une aventures, elle arriva devant une fosse où elle combattit Haeshkarr et une horde entière de tanar'ris, avant de délivrer enfin Anarallath et de se frayer un chemin de retour jusqu'à la surface. Et ceci n'est que l'une des innombrables aventures que vécut cette héroïne, que les elfes argentés considèrent aujourd'hui comme leur plus grande championne.

Kethryllia Amarillis (G18) : CA 0 ; VD 12 ; DV 18 ; pv 125 ; TAC0 3 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large) + 6 ; RM 10 % ; TA 1,80 m ; For 18 (00) ; Dex 16 ; Con 16 ; Int 13 ; Sag 14 ; Cha 16

Att./Déf. spéciales : Kethryllia possède l'épée *Dharasha,* qui fonctionne comme une *épée large +4*, et désintègre instantanément tous les morts-vivants qu'elle touche (jet de sauvegarde autorisé). Le contact de Dharasha agit comme un sort de *soins des blessures graves* sur les elfes.

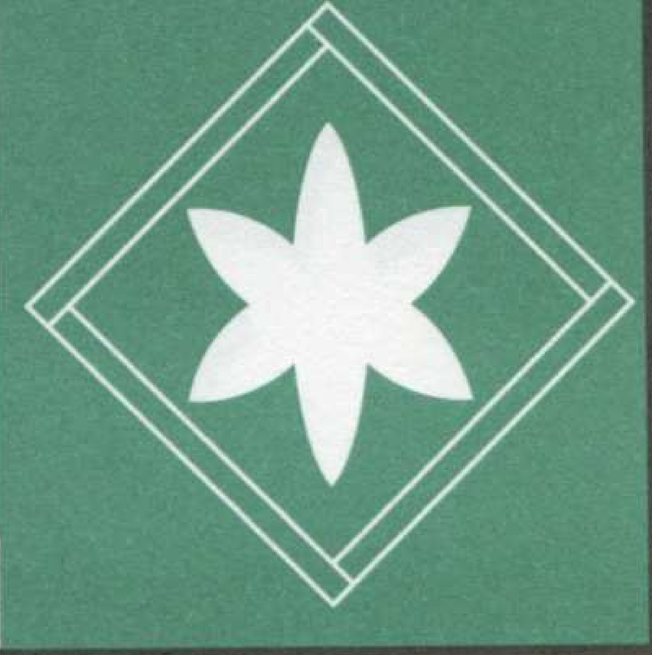
Khalreshaar (demi-déesse)

Cette déesse est assez spéciale, puisqu'elle était à l'origine une druidesse humaine, avant que la magie des Seldars ne la transporte en Arvandor. Femme douce et entièrement dévouée au peuple elfique, Khalreshaar fut abattue par les soldats d'un seigneur de guerre local alors qu'elle s'efforçait de défendre les forêts elfiques des ravages de la civilisation.

Aujourd'hui, elle apparaît sous la forme d'une humaine émaciée en robe de druidesse, avec des fleurs blanches dans sa chevelure noire. Elle porte des messages et effectue des missions pour le compte du Maître des Bois.

L'avatar de Khalreshaar (D15) : CA 2 ; VD 12 ; DV 15 ; pv 70 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + 1 (faucille) ou 2d4 (scythe) ; RM Aucune ; TA 1,80 m ; For 12 ; Dex 14 ; Con 17 ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 14

Att./Déf. spéciales : Le contact de la faucille de Khalreshaar ramène automatiquement les plantes mortes à la vie. Une fois par jour, elle peut métamorphoser un individu quelconque en arbre (jet de sauvegarde contre les sorts autorisé). Ce dernier pouvoir n'est pas toujours consi-



déré comme négatif par les adorateurs de Rillifane Rallathil, qui aiment à se métamorphoser ainsi pour mieux méditer.

Lashræl et Felarathæl (demi-dieux)

Les premiers serviteurs de Corellon Larethian sont des esprits jumeaux qui ressemblent à de grands elfes androgynes vêtus de robes blanches brillantes. Ils passent le plus clair de leur temps à délivrer des messages de Corellon Larethian sur les divers mondes et plans dans lesquels celui-ci compte des adorateurs, et à défendre les elfes menacés par un péril quelconque.

Tous deux ont des personnalités très différentes. Lashræl est souvent sujet à des émotions extrêmes ; lorsqu'il délivre un message, il le fait avec beaucoup de conviction et, selon le contenu de celui-ci, avec beaucoup de joie ou de chagrin. En combat, il est féroce et ne demande ni n'accorde jamais de quartier.

De son côté, Felarathæl est l'image même du détachement rationnel, et traite toutes les situations avec calme et logique. Il parle d'une voix lente et mesurée, immensément rassurante, et se bat sans manifester la moindre excitation.

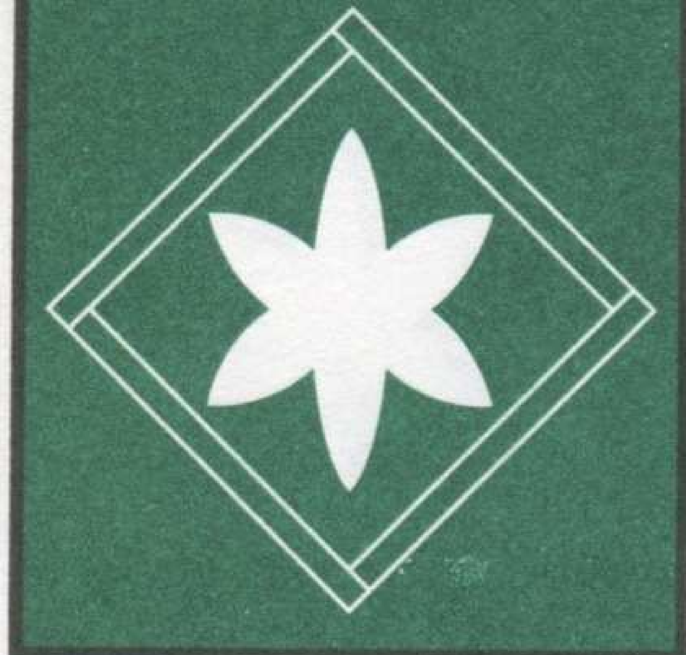
Les avatars de Lashræl et Felarathæl (G20/M16) : CA 0 ; VD 9 ; DV 20 ; pv 125 ; TAC0 1 ; #AT 2 ; Dég 1D8 (épée) + 8 ; RM 10 % ; AL CB ; TA 1,80 m ; For 20 ; Dex 18 ; Con 18 ; Int 20 ; Sag 16 ; Cha 18

Att./Déf. spéciales : Lorsque Lashræl et Felarathæl touchent une victime au cours d'un combat, ils peuvent choisir de lui infliger l'un des effets suivants au lieu de lui faire des points de dégâts : *sommeil* (pas de jet de sauvegarde), *téléportation* au hasard dans un rayon de 15 km, *métamorphose* en animal des bois ou *amnésie*.

Corbeau (dieu mineur)

Ce dieu mineur vénéré par les elfes verts est identique à la déité amérindienne décrite dans le supplément *Mythes et Légendes*.





Shevarash (demi-dieu)

L'Archer Noir, le Chasseur Nocturne et le Porteur de Flèches ne sont que quelques-uns des titres attribués à ce demi-dieu elfique des plus taciturnes et des plus violents. Autrefois, il était chasseur au service de la Cour Elfique ; mais un jour sa femme et ses enfant furent assassinés par des drows lors d'un pillage. Shevarash fit la promesse sinistre de ne plus jamais rire ni sourire jusqu'à ce que la déesse Lolth et ses suivants maléfiques aient été détruits. C'était une tâche ardue ; et pourtant, pendant le reste de sa vie, Shevarash s'avéra effectivement le pire ennemi des drows. Il pillait leurs cités souterraines, abattait leurs prêtresses et détruisait les autels dédiés à leurs abominables dieux Lolth et Ghaunadaur (il avait également juré la perte de ce dernier).

Shevarash mourut finalement sous les coups d'une horde de myrlochars, après avoir abattu la grande prêtresse Darthiir'elgg Aleanrahel et six de ses compagnons. À ce moment, le dieu elfe banni Fenmarel Mestarine guida l'âme de Shevarash vers son palais des Limbes, et lui conféra le statut de demi-dieu. Depuis, l'Archer Noir poursuit sa lutte incessante contre les drows, et son nom est exécré et honni dans toutes les cités des Profondeurs. Shevarash a modéré sa haine envers les drows d'alignement bon qui vénèrent Eilistraee, et ne les tue plus sur-le-champ (mais il ne les aime pas beaucoup pour autant).

L'avatar de Shevarash (R16) : CA -1 ; VD 12 ; DV 16 ; pv 90 ; TAC0 5 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large ou arc long) + 6 ; RM Aucune ; TA 1,80 m ; For 17 ; Dex 18 ; Con 12 ; Int 12 ; Sag 10 ; Cha 15

Att./Déf. spéciales : Toute flèche décochée par l'arc long de Shevarash agit comme une *flèche meurtrière de drows*, mais ne reste pas magique une fois son but atteint. Son autre arme est une *épée large +3/+6 contre les drows*.

Esprits

Les elfes verts vénèrent de nombreux esprits animaux, identiques à ceux décrits dans le supplément *Mythes et Légendes*.

Loup (dieu mineur)

Loup est un dieu chasseur, souvent représenté comme le compagnon de Solonor Thelandira. Il connaît les lois de la nature, celles de la forêt, et toutes les ruses de ses proies. On dit que c'est lui qui apprit autrefois aux elfes verts quels animaux ils pouvaient chasser, et comment.

Loup peut se rendre invisible à volonté, se métamorphoser en n'importe quel animal des bois une fois par jour, et suivre les traces de n'importe quel animal (quel que soit le temps écoulé depuis le passage de celui-ci). Il peut également conjurer une meute de 2d20 loups sauvages une fois par semaine.

l'avatar de Loup (R15) : CA 3 ; VD 18 ; DV 15 ; pv 50 ; TAC0 6 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (morsure) ; RM Aucune ; TA 1,80 m ; For 16 ; Dex 16 ; Con 19 ; Int 15 ; Sag 14 ; Cha 13

La magie totémique

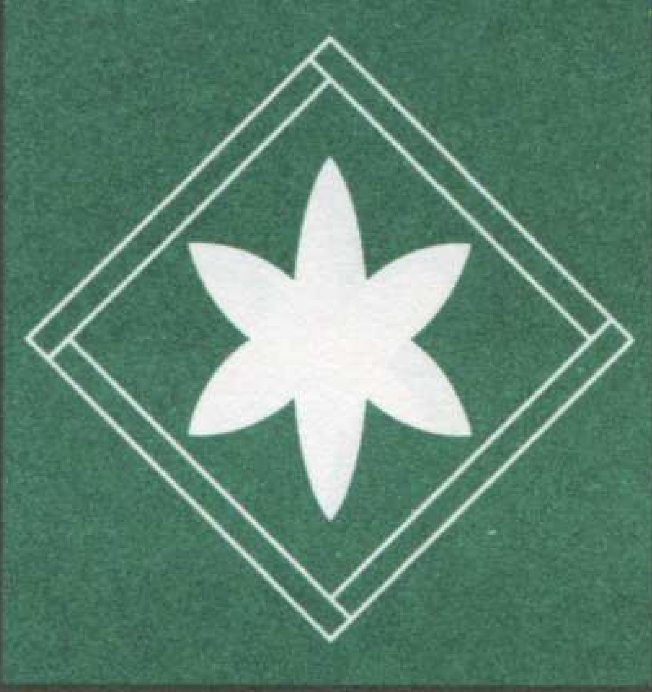
Les elfes argentés possèdent une classe de prêtresses connues sous le nom de *sœurs-totem*, qui lancent des sorts puissants d'une manière très différente des prêtres, clercs et chamans ordinaires.

Le profil de sœur-totem est décrit en détail au Chapitre 7, mais vous trouverez ici toutes les explications nécessaires concernant leur magie. Chez les elfes verts, cette forme de magie n'est pratiquée que par les femmes, mais il est possible qu'il existe d'autres cultures au sein desquelles elle soit également ouverte aux hommes.

Utiliser la magie totémique.

La magie totémique n'utilise pas de sorts à proprement parler. Celles qui la pratiquent peignent ou dessinent des images qui donnent à leur porteur des pouvoirs comparables à ceux de certains sorts.

La plupart des ces symboles totémiques sont assez longs à élaborer (plusieurs heures), ce qui rend ce type de magie impraticable par l'aventurier moyen, généralement très pressé de jeter ses sorts. D'un autre côté, les images totémiques sont puissantes, et peuvent être



préparées à l'avance en prévision de certaines situations.

Chacune d'elles doit être gravée ou dessinée sur une surface appropriée, à l'aide d'un couteau, de peinture ou d'autres pigments. Le pouvoir de certains symboles n'est efficace que pendant une période donnée, même si l'image est toujours visible au bout du laps de temps imparti. Dans ce cas, celle-ci doit être retranscrite, ce qui ne nécessite pas forcément de la redessiner, mais prend autant de temps.

La liste suivante décrit différents symboles totémiques, leurs pouvoirs, le temps nécessaire à leur élaboration et leurs limitations. La magie totémique ne se découpe pas en niveaux. Ses utilisatrices apprennent de nouveaux motifs au fur et à mesure qu'elles acquièrent de l'expérience, c'est-à-dire qu'elles sont confrontés à de nouvelles images ou en créent elles-mêmes. Les PJ peuvent concevoir leurs propres images totémiques, dont le MD définira les caractéristiques.

Voici le format employé pour la présentation des images totémiques.

Durée : C'est le laps de temps que dure le pouvoir du symbole, et au terme duquel il doit être retranscrit. Si l'image est endommagée ou effacée pendant cette période, tout son pouvoir est immédiatement perdu, et elle doit également être retranscrite. On dit que les graveurs de runes de haut niveau sont capables de créer des symboles permanents ; mais ils sont très rares.

Élaboration : C'est le temps nécessaire à la création de l'image. La personne qui s'en charge ne doit pas s'interrompre avant d'avoir fini, sans quoi elle doit tout recommencer à zéro.

Aigle
Durée : Spéciale
Élaboration : 1 heure

Le signe de l'Aigle augmente la précision d'un projectile. Si on l'inscrit sur une flèche, un carreau, une pierre de fronde ou une lance, il leur donne un bonus de +1 au toucher (mais pas aux dégâts). Ce symbole ne peut pas être inscrit sur un arc, une arbalète, ou tout autre objet destiné à propulser un projectile — seulement sur le projectile lui-même. Il est possible d'inscrire plusieurs images d'Aigle sur le même projectile. Deux images ne produisent toujours qu'un bonus de +1, mais trois le portent à +2. C'est le nombre maximum de symboles autorisé dans ce cas. L'image de l'Aigle peut être utilisée en conjonction avec celle du Faucon et de la Pie. Une fois que le projectile porteur de l'image d'Aigle a été décoché, il perd tous ses bonus.

Ami des animaux
Durée : Permanente
Élaboration : 1 jour

Une amulette, une broche, un pendentif ou tout autre objet arborant ce symbole permet à son porteur de communiquer avec un type d'animal choisi, le plus souvent les chevaux, les aigles, les loups ou les ours. Cet objet ne rend pas forcément l'animal moins hostile à l'égard du porteur, et n'augmente pas non plus son niveau d'intelligence. Toutes les conversations doivent être formulées de façon à ce qu'il puisse les comprendre. Un individu donné peut transporter jusqu'à trois de ces symboles en même temps.

Baleine
Durée : Permanente
Élaboration : 1 semaine

Les navires portant cette image gravée sur leur plat-bord, leur virure ou leur éperon sont dispensés d'effectuer des jets de Navigabilité lorsqu'ils éperonnent un autre bateau. Ils causent 2d6 points de dégâts d'éperonnage contre les créatures vivantes pour chaque tranche de 20 tonnes de cargaison (jusqu'à un maximum de 9d6).

Cheval
Durée : 1 jour
Élaboration : 1 heure

Cette image peut être inscrite sur une paire de chaussures, de bottes ou de sandales. Celui qui les porte se déplace à une vitesse double de sa vitesse normale.

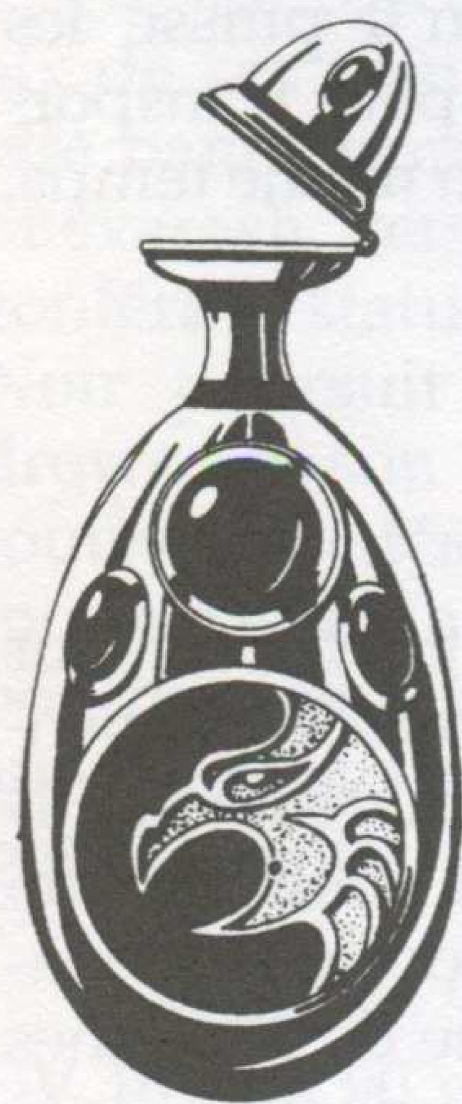
Coyote
Durée : 1 jour
Élaboration : 2 heures



L'image du rusé Coyote, inscrite sur une arme, une amulette ou un vêtement, apporte la malchance à l'ennemi du porteur. Celui-ci peut choisir d'infliger à son adversaire un malus de -1 au toucher, de +1 à sa classe d'armure ou de -1 à tous ses jets de sauvegarde. Il peut effectuer un choix différent pour chacun de ses adversaires ; mais ensuite, il ne peut plus en changer.

Dauphin
Durée : Permanente
Élaboration : 1 semaine

Cette image est souvent gravée ou peinte le long des plats-bords ou des mâts des navires elfiques. Elle leur procure un bonus de 15 % sur tous leurs jets de Navigabilité. Il est possible d'inscrire plusieurs Dauphins sur un même vaisseau (souvent associés à l'image du Goéland), mais pas de cumuler plusieurs bonus.



Faucon
Durée : Spéciale
Élaboration : 1 heure

Lorsqu'il est inscrit sur une flèche, un carreau, une lance ou un autre projectile, ce symbole en double la portée. Comme dans le cas de l'Aigle, il ne peut être inscrit sur un arc, une arbalète ou autre arme de ce type, mais seulement sur le projectile lui-même. Une fois que celui-ci a été utilisé, le symbole doit être retranscrit, sans quoi il ne fonctionne plus. On ne peut inscrire qu'une seule image de Faucon à la fois sur un projectile donné. Ce symbole peut être utilisé en conjonction avec celui de l'Aigle et de la Pie afin d'augmenter la précision et les dégâts du projectile, mais en tenant compte des limitations indiquées.

Goéland
Durée : Permanente
Élaboration : 1 semaine

L'image totémique du Goéland peut être gravée ou peinte sur le mât ou le gouvernail d'un navire elfique. Elle double alors la vitesse de déplacement (normale et en cas d'urgence) de celui-ci. On voit souvent plusieurs Goélands inscrits sur le même bateau, entrelacés avec des Dauphins et d'autres images maritimes ; mais cela n'augmente pas leur efficacité.

Hibou
Durée : jour
Élaboration : 1 heure

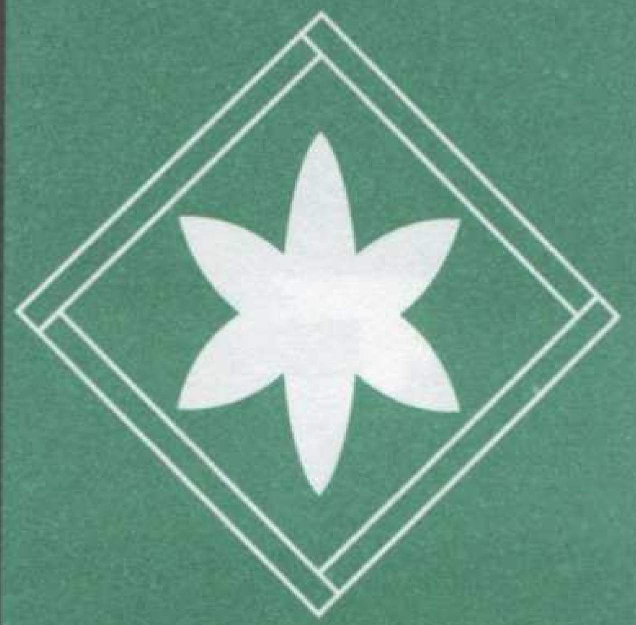
Le porteur de ce symbole, qui peut être inscrit sur un pendentif, une amulette, une broche, un torque ou un diadème, peut voir dans l'obscurité complète sans aucune pénalité, pendant la durée indiquée.

Licorne
Durée : Spéciale
Élaboration : 1 heure

Cette image doit être inscrite sur un bâton, un bâtonnet ou une pierre. Lorsqu'un individu blessé la touche, elle agit comme un sort de *soins des blessures légères*. Une fois qu'elle a été utilisée, elle doit être retranscrite. Il est possible d'en inscrire plus d'une à la fois sur un objet donné : jusqu'à quatre sur une pierre, six sur un bâtonnet et huit sur un bâton. Cette limitation se base sur la taille de l'objet, et le MD peut y effectuer les ajustements qu'il jugera nécessaires.

Loutre de mer
Durée : 1 jour
Élaboration : 1 heure

L'image totémique de la loutre est souvent inscrite sur un pendentif ou une boucle d'oreille. Elle permet à son porteur de nager comme une loutre de mer (VD 18) pendant la durée indiquée, et de rester sous l'eau sans avoir besoin de respirer pendant 5 minutes consécutives à chaque fois. Les chasseurs,



espions et éclaireurs elfes verts l'utilisent très souvent.

Luciole
Durée : Permanente
Élaboration : 6 heures

Cette image doit être inscrite sur un bâton, une baguette ou une amulette, et produit l'équivalent d'un sort de *lumière continuelle.*

Ours
Durée : 1 jour
Élaboration : 1 heure

Cette image peut être inscrite sur une amulette, un pendentif, une arme, un vêtement, une armure, ou virtuellement n'importe quel objet qu'une personne peut garder sur elle. Tant que la personne en question porte ce symbole, elle bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique de Force pendant la durée mentionnée ci-dessus.

Pie
Durée : Spéciale
Élaboration : 1 heure

Un seul symbole de Pie augmente les dégâts d'un projectile donné de +1. Comme dans le cas de l'Aigle et du Faucon, il ne peut être inscrit que sur le projectile lui-même (flèche, carreau, lance ou fléchette) ; pas sur un arc, une arbalète, une fronde ou autre arme de ce type. Trois symboles de Pie augmentent les dégâts d'un projectile donné de +2. C'est le bonus maximum. Ce symbole peut être utilisé en conjonction avec ceux du Faucon et de l'Aigle ; mais comme eux, il devient inutile une fois le projectile lancé.

Renard
Durée : 1 jour
Élaboration : 1 heure

Lorsqu'on l'inscrit sur une amulette, une cape ou une paire de gants, le symbole du Renard ajoute +10 % aux talents de voleur du porteur pendant la durée indiquée ci-dessus.

Saumon
Durée : Permanent
Élaboration : 3 jours

Ce symbole peut être gravé sur le plat-bord d'un petit bateau. Celui-ci peut continuer à voguer normalement dans le sens du courant, mais aussi à contre-courant à la moitié de sa vitesse normale, sans que ses occupants aient besoin de ramer ou de faire quelque effort physique que ce soit.

Tortue
Durée : 1 semaine
Élaboration : 1 jour

Le symbole de la Tortue peut être inscrit sur une pièce d'armure, une amulette ou un pendentif. Il confère à son porteur un bonus de -1 à la classe d'armure. Un individu donné ne peut porter qu'un seul symbole de Tortue à la fois.

CHAPITRE

5 Les protecteurs de l'Éternelle-Rencontre

L'Éternelle-Rencontre est l'un des derniers royaumes que les elfes puissent revendiquer comme leur appartenant. Ayant reçu Toril en cadeau de Corellon Larethian lui-même, les Tel'Quessir ont choisi de s'y accrocher, et préféreront mourir plutôt que d'abandonner ce monde. Certains affirment que le pouvoir des Seldars assure la protection de l'Île Verte, mais les elfes préfèrent ne compter que sur leurs propres forces en cas de combat. Et de fait, les défenses de l'Éternelle-Rencontre sont les plus efficaces et ses guerriers les plus redoutables de tous les Royaumes.

Toutefois, dans l'esprit des elfes, toute bataille qui aurait lieu sur l'île serait perdue avant d'avoir commencé, puisqu'il faudrait pour cela que l'ennemi ait réussi à débarquer sur les rivages de l'Éternelle-Rencontre. Les défenses extérieures, à la fois magiques et animales, ont été conçues pour éloigner les envahisseurs ; et si un intrus réussissait à les franchir, ce serait un coup terrible pour l'Éternelle-Rencontre et ses habitants.

Les défenses magiques

Malgré toutes les forces armées basées dans l'île, la première ligne de défense de celle-ci se situe très loin au large de ses rivages. Les elfes sont toujours sur le qui-vive, prêts à repousser les envahisseurs éventuels ; mais aucun d'entre eux n'a réussi à atteindre les rivages de l'Éternelle-Rencontre depuis des siècles.

Ceci est essentiellement dû aux puissantes et complexes défenses magiques de l'île, dont la plupart furent créées par la magie de Corellon Larethian et des Seldars. Seul le navire le plus aventureux, doté de l'équipage le plus compétent, peut espérer arriver en vue de l'Île Verte ; et même à ce moment, il lui reste encore bien de terribles dangers et de substantielles défenses à franchir. Ces dernières sont décrites ici dans l'ordre où on les rencontre généralement.

Illusions : Des îles, des bas-fonds, des récifs illusoires et autres reliefs maritimes décourageants pullulent dans les eaux qui entourent l'Éternelle-Rencontre. L'illusion la plus étonnante fut toutefois créée par Sehanine Archelune elle-même. Elle dissimule l'île toute entière au regard des N'Tel'Quessir ; à sa place, il semble n'y avoir qu'une étendue d'eau vide.

Ces illusions sont très puissantes. Tous les jets pour tenter de voir au-delà subissent une pénalité de -10. De plus, ceux qui parviennent à ne pas se laisser berner sont considérés comme en proie à la fièvre ou à des hallucinations par leurs compagnons, qui eux ne voient rien d'autre que de l'eau ou des rochers à perte de vue. Les eaux qui entourent l'Éternelle-Rencontre sont réputées pour leur manque de navigabilité, et la plupart des marins les évitent pour cette raison.

Phénomènes météorologiques : La contribution d'Ærdrië Fænya, la déesse de l'air et du climat, à la protection de l'île sacré consiste en une trame complexe de tempêtes, bourrasques et courants marins qui éloignent automatiquement tous les vaisseaux qui parviennent à s'aventurer trop près. Bien entendu, les navires elfiques sont immunisés à cet effet. Pour naviguer au milieu des éléments déchaînés, il faut réussir un jet d'Intelligence (ou, si vous utilisez les compétences, d'Expertise Maritime) toutes les heures pendant 2d4 heures. Le premier jet s'effectue dans des conditions normales, les suivants subissent chacun un malus cumulatif de -1.

Si un seul jet est raté, le navire est entraîné loin de l'île ; et il faut reprendre la totalité du processus d'approche à zéro. Si on obtient un 20 naturel sur un jet, cela signifie que le bateau a été endommagé. Ôtez 5 % à sa Navigabilité.

Cyclones : Au-delà de cette barrière de phénomènes météorologiques relativement bénins se dresse une barrière mortelle de cyclones, à laquelle peu de navires réussissent à échapper. Lorsqu'un vaisseau pénètre dans cette zone, un vent très fort se lève brusquement et la mer se couvre d'une écume bouillonnante. En l'espace de quelques minutes, les bourrasques font jaillir d'immenses geysers d'eau, qui s'élèvent dans le ciel comme autant de colonnes grises autour du bateau.

Pour chaque tour durant lequel un bateau navigue au milieu des cyclones, son capitaine doit réussir un jet d'Intelligence ou d'Expertise Maritime. Un échec indique que le navire a été pris dans un siphon, et qu'il doit faire un jet de Navigabilité, avec un malus égal à 5 % fois le nombre de points dont le jet d'Intelligence ou d'Expertise Maritime a été manqué. Si le jet de Navigabilité est raté, on considère que le bateau est détruit.



Le MD peut déterminer arbitrairement le nombre de jets nécessaires, ou jeter 2d6 pour connaître le nombre de tours durant lequel le bateau reste dans la zone de cyclones.

Récifs : Au-delà de la barrière de cyclones se dresse un labyrinthe de récifs de corail et de bas-fonds, magiquement et régulièrement modifié. Seuls les elfes aquatiques et une poignée de capitaines elfes savent comment le franchir sans encombres. S'il ne connaît pas extrêmement bien les récifs et leurs pièges, l'équipage d'un bateau non elfique est certain de s'échouer, d'aller se fracasser sur les brisants ou de se perdre corps et biens.

Chaque tour durant lequel un vaisseau manœuvre au milieu des récifs, il faut faire un jet d'Intelligence ou d'Expertise Maritime avec un malus de -3, pendant 3d6 tours. Un échec indique que le bateau s'est échoué. Un 20 naturel indique qu'il a été endommagé et qu'il fait eau.

Les navires échoués peuvent être « décrochés » des récifs, mais cela nécessite un jet de Navigabilité. En cas d'échec, la coque du bateau a été éventrée et il commence à sombrer.

Téléportation : La Reine Amlaruil elle-même contrôle le plus puissant des sorts qui protège l'Éternelle-Rencontre ; c'est un pouvoir dont Corellon Larethian lui-même lui a fait cadeau. La reine peut à volonté téléporter automatiquement tout navire ou moyen de transport aérien qui s'approche à moins de 7.500 mètres de l'île. Les embarcations ainsi téléportées se retrouvent instantanément à un endroit déterminé au hasard, et situé dans un rayon de 30d20 kilomètres.

Le pouvoir de téléportation d'Amlaruil est très impressionnant, mais néanmoins limité. Elle ne peut l'utiliser que trois fois par jour, et pas sur des cibles sous-marines ou souterraines. Bien qu'il soit très puissant, son sort de téléportation ne serait pas d'un grand secours contre un ennemi déterminé à la tête d'une flotte de douzaines de navires, ou attaquant depuis le fond de l'eau ou les profondeurs de la terre.

Parfois, ce sort de téléportation expédie les navires encore plus loin que le maximum normal de 600 kilomètres, ou ouvre un portail sur un autre monde ou un autre plan. Cela peut être une bonne manière d'amener vos PJ dans des régions lointaines de Toril, ou même de les transporter dans d'autres mondes de campagne comme Krynn, Athas ou celui de SPELLJAMMER.

Les gardiens : Les eaux immédiatement alentour de l'Éternelle-Rencontre sont habitées par diverses créatures marines gigantesques, toutes magiquement obligées de défendre l'île. Personne ne connaît leur nombre ni leur nature exacte ; mais il y a au moins un dragon-tortue, un léviathan et un kraken parmi elles.

La flotte elfique

La flotte de la Reine Amlaruil a la réputation d'être la meilleure de tous les Royaumes Oubliés. Elle comprend des trimarans d'attaque rapide (souvent remorqués par des navires de guerre de plus grande envergure), de gracieux bateaux-cygnes et des bateaux-dragons bordés à clin qui ressemblent aux vaisseaux pirates des Nordiques des Sélénae. Les plus impressionnants et les plus puissants des navires de l'armada elfique sont les dragons de guerre blindés, capables de réduire le plus gros des navires humains en bois d'allumette.

Vous trouverez ci-après les caractéristiques des principaux vaisseaux de guerre elfiques. Vous pouvez les utiliser avec les règles de Voyage Maritime parues dans le *GdM* : Vitesse de Base, Vitesse d'Urgence, Navigabilité, Tonnage et Longueur.

Trimaran
Coût : 2.500
Vitesse de Base : 1/7
Vitesse d'Urgence : 2/10
Équipage : 10/20
Blindage : 8
Navigabilité : 60 %
Jet de Sauvegarde : Bois mince
Propulsion : Voile, rames
Tonnage : 5 tonnes
Longueur : 9 mètres
Largeur : 1,50 m/coque ; 1,50 à 3 m en tout
Armement Standard : 3 balistes légères (1 par coque)

Éperonnage : Autorisé

Un seul vaisseau de guerre elfique peut embarquer jusqu'à trois trimarans à la fois. Ces derniers



ont pour fonction de patrouiller les eaux alentour de l'Éternelle-Rencontre. Leur rapidité leur permet de harceler les vaisseaux ennemis, et ils sont extrêmement manœuvrables. Légers et assez fragiles, les trimarans sont capables d'accomplir de longs parcours, mais ne possèdent qu'une faible résistance vis-à-vis des tempêtes et des eaux agitées (-10 % de Navigabilité dans les eaux agitées).

Bateau-cygne
Coût : 40.000 (mais ils ne sont pas à vendre en principe)
Vitesse de Base : 4/2
Vitesse d'Urgence : 8/4
Équipage : 80/120
Blindage : 7
Navigabilité : 80 %
Jet de Sauvegarde : Bois épais
Propulsion : Voile, rames
Tonnage : 200 tonnes
Longueur : 40 mètres
Largeur : 9 mètres
Armement Standard : 4 armes lourdes
Éperonnage : Autorisé

Ces grands et magnifiques vaisseaux possèdent un beaupré sculpté en forme de cygne. Leurs larges voiles rayées arborent les blasons des différentes maisons nobles et anciens royaumes elfiques. Divers boucliers décorent leur plat-bord. Leur gouvernail, leurs mâts, leurs rames et leurs espars sont sculptés ou peints de couleurs vives par les artisans elfes. La plupart de ces bateaux-cygnes sont protégés par des images totémiques elfiques. Un bateau-cygne type transporte 20 marins, trois balistes ou catapultes lourdes, et un lance-flammes.

Bateau-dragon
Coût : 30.000
Vitesse de Base : 3/6
Vitesse d'Urgence : 4/12
Équipage : 40/175
Blindage : 7
Navigabilité : 70 %
Jet de Sauvegarde : Bois épais
Propulsion : Voile, rames
Tonnage : 50 tonnes
Longueur : 30 mètres
Largeur : 60 mètres
Armement Standard : 1 arme lourde
Éperonnage : Non

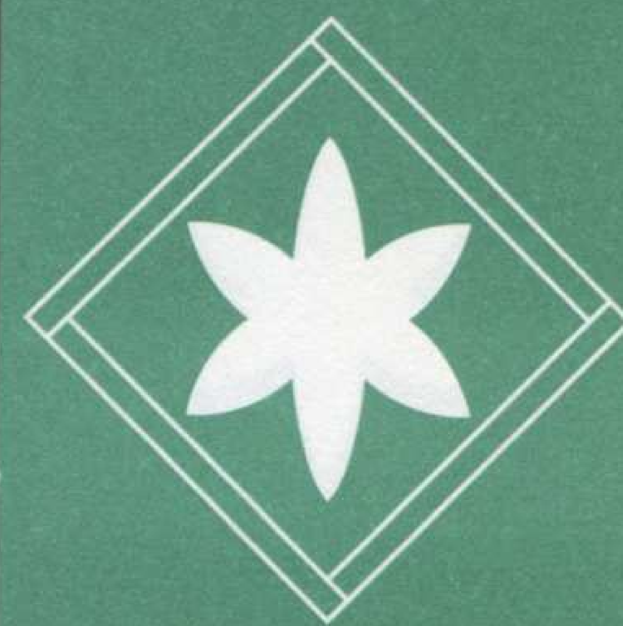
Les bateaux-dragons elfiques sont tout aussi performants que ceux des Nordiques, et transportent généralement 10 marins et une catapulte lourde. Ce sont de véritables œuvres d'art, sculptées dans des bois durs exotiques et gravées de runes et d'images totémiques elfiques. Leurs voiles sont immenses, soigneusement tissées et imbibées de force magique. Silencieux et puissants, les bateaux-dragons peuvent servir à tendre des embuscades à l'ennemi, ou à amener discrètement des renforts en pleine bataille.

Dragon de guerre
Coût : 50.000 (mais ils ne sont pas à vendre en principe)
Vitesse de Base : 2/4
Vitesse d'Urgence : 4/8
Équipage : 200/1.000
Blindage : 5
Navigabilité : 70 %
Jet de Sauvegarde : Bois épais
Propulsion : Magie
Tonnage : 200 tonnes
Longueur : 180 mètres
Largeur 30 mètres
Armement Standard : 10 armes lourdes
Éperonnage : Autorisé

Il n'existe que quatre de ces monstrueux vaisseaux au monde ; mais c'est bien suffisant pour défendre l'Éternelle-Rencontre. Les dragons de guerre sont de longs navires blancs blindés, très bien armés et dont le beaupré arbore la forme d'un dragon. Bien qu'ils soient extrêmement massifs, les dragons de guerre n'ont ni voile ni rames, et se déplacent sur l'eau magiquement, même en l'absence totale de vent. Chacun d'eux peut transporter jusqu'à 1.000 guerriers elfes, ainsi que de nombreuses créatures volantes comme les pégases et les aigles géants.

Elfes aquatiques

Les habitants des fonds marins qui entourent l'Éternelle-Rencontre ont toujours entretenu de



bonnes relations avec la Reine Amlaruil et son peuple. Comme la paix de leur propre royaume est intimement liée à la prospérité et à l'isolation de l'Éternelle-Rencontre, les elfes aquatiques n'hésiteraient pas à prêter main-forte à l'Île Verte si celle-ci était menacée.

En attaquant les bateaux ennemis par en dessous, les elfes aquatiques peuvent semer la panique au sein des flottes hostiles, saboter leurs gouvernails, trancher les câbles de leurs ancres, et même s'aventurer à la surface. De plus, leurs alliés les dauphins les assistent toujours en cas de combat.

Bien que très efficaces contre les vaisseaux de la surface, les elfes aquatiques ont pour principale mission de combattre les ennemis qui attaquent l'Éternelle-Rencontre depuis le fond des mers, comme par exemple les maigrichons ou les sahuagins, ainsi que tous les individus maléfiques prêts à utiliser les océans comme voie d'approche détournée vers l'Île Verte.

Elfes aquatiques : CA 6 : VD 9/n 15 ; DV 1 + 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ou 2 ; Dég 1d8 (arme) ; AS +1 au toucher avec les javelots et les tridents ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 13 ; PX 420

Dauphins : CA 5 ; VD 30 ; DV 2 + 2 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 2d4 ; DS Jet de sauvegarde comme G4 ; NM 11 ; PX 65

La flotte aérienne

Dissimulé au cœur de la forteresse de Sumbrar se trouve un escadron de vaisseaux aériens — un autre secret militaire elfique soigneusement caché. Ces vaisseaux fonctionnent à l'aide de haute-magie et de techniques spatiales, et constituent des armes redoutables.

Ruathimær

L'Éternelle-Rencontre contrôle une flottille de six de ces merveilleux engins. Ils sont de même facture que les gracieux vaisseaux elfiques physalies qui voyagent dans les sphères de cristal, et il se peut donc qu'ils aient eux aussi été construits par les elfes de l'Espace des Royaumes.

Les Ruathimærs ont été conçus pour les voyages interplanétaires, mais les elfes préfèrent les garder à portée de main et les consacrer à la défense de l'Éternelle-Rencontre. Leurs équipages sont bien entraînés et, comme les cavaliers elfes à dos de dragon, tenus au secret le plus absolu en ce qui concerne l'existence de la flottille.

Ces vaisseaux possèdent les caractéristiques suivantes (selon le format de SPELLJAMMER).

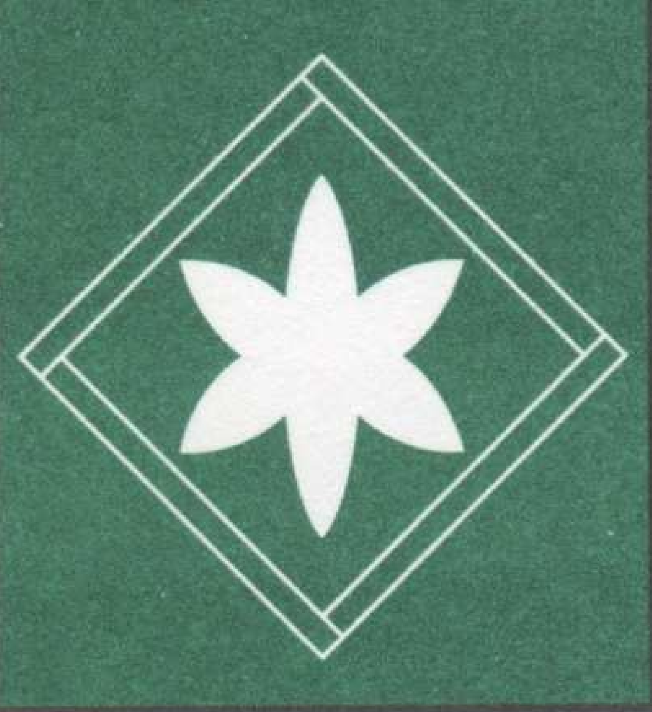
Construit par : Les elfes
Principalement utilisé par : Les elfes
Tonnage : 50 tonnes
Points de coque : 50
Équipage 10/50
Manœuvrabilité : Classe C
Atterrissage : Non
Amerrissage : Oui
Blindage : 7
Jet de sauvegarde : Céramique
Propulsion : Timon majeur ou mineur
Capacité : Comme le timonier
Armement Standard : 2 balistes moyennes
Équipage : 2 chacun
1 catapulte moyenne
Équipage : 3
Cargaison : 25 tonnes
Longueur : 45 mètres
Largeur : 4,80 m

Les forces aériennes

Montées à dos de pégases ou d'aigles géants, les troupes aériennes elfiques sont capables d'assaillir les forces ennemies avant même que celles-ci n'arrivent en vue de l'Éternelle-Rencontre, en leur décochant une pluie de flèches et de projectiles incendiaires, et en leur infligeant des dégâts considérables avant même le début de la bataille. La cavalerie aérienne escorte également la flotte volante de la reine en combat.

Aquiliers

Les cavaliers du vent elfes argentés, sauvages et indisciplinés, et leurs fantastiques montures sèment la terreur dans les rangs ennemis — mais remplissent les cœurs elfiques de courage et de fierté. Le lien existant entre l'aigle et son cavalier



est pratiquement indestructible ; un guerrier elfe vit avec son aigle depuis la naissance de celui-ci, ce qui entraîne une relation empathique qui rend leur couple particulièrement efficace.

Les aquiliers sont les plus flamboyants des elfes argentés ; ils sont toujours vêtus de couleurs vives et entremêlent leurs cheveux de plumes, de rubans, de gemmes et de fils colorés. Ils arborent généralement des tatouages et des peintures de guerre, et la plupart d'entre eux affichent délibérément une apparence primitive, ce qui les fait ressembler à des elfes verts. Leurs cérémonies grandioses et leur philosophie du « savourons l'instant présent » sont particulièrement célèbres sur tout l'Éternelle-Rencontre.

Aquiliers : CA 8 ; VD 12 ; DV 1 + 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (lance légère ou arc court) ; AS +1 au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 15 ; PX 420

Aigles géants : CA 7 ; VD 3/V 48 (D) ; DV 4 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1d6 (x2)/2d6 ; AS Attaque en piqué : +4 au toucher, dégâts des serres x2 ; AL N (B) : NM 13 ; PX 420

Pégasiers

Les elfes dorés aiment particulièrement faire appel aux gracieux chevaux ailés pour leur servir de montures volantes. Les Ar-Tel'Quessir sont beaucoup plus tranquilles et réservés que les aquiliers elfes argentés ; ils préfèrent porter les traditionnelles armures de plates, d'écaille ou de mailles, qu'ils rehaussent parfois de bijoux, de torques ou de diadèmes.

Les pégases vivent avec leurs cavaliers, dans des étables, ou sur les pentes des Collines de l'Aigle (auquel cas ils rendent fréquemment visite à leur ami elfe). Si l'Éternelle-Rencontre était menacée, la Reine Amlaruil pourrait compter sur un millier de pégases et leurs cavaliers pour rallier les défenses de l'île.





Pégasiers : CA 8 ; VD 12 ; DV 2 + 2 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (lance légère ou arc court) ; AS +1 au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 15 ; PX 420

Pégases : CA 6 ; VD 24/V 48 ; DV 4 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d8 (x2), 1d3 ; AS Attaque en piqué, ruade arrière ; NM 11 ; PX 175

Maîtres-dragon

L'un des secrets les mieux gardés de l'Éternelle-Rencontre est qu'une poignée des anciens dragons qui défendaient autrefois l'île gisent toujours dans un profond sommeil sous la forteresse de Sumbrar, en attendant le jour où ils devront repartir à l'attaque. Leurs cavaliers, certains des plus vieux et des plus puissants guerriers elfes du monde, sont les seuls (en dehors de la reine) à connaître leur existence, et ont juré d'en garder le secret. La plupart des elfes pensent que ces héros de légendes ont péri depuis longtemps, et ne se doutent pas le moins du monde qu'ils sont encore en vie.

Les profondeurs de Sumbrar n'abritent qu'une douzaine de dragons et leurs cavaliers ; mais tous sont assez puissants pour dévaster la plus puissante des flottes ou des armées à eux seuls. Lorsqu'ils seront réveillés, ils défendront probablement l'île une dernière fois, puis monteront en Arvandor pour aller y retrouver les Seldars. C'est pourquoi la Reine Amlaruil ne fera appel à eux que dans un cas désespéré (par exemple si des ennemis arrivent un jour à la porte de son palais).

Maîtres-dragon : CA 3 ; VD 12 ; DV 12 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée large ou arc) ; AS +1 au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; AL CB ou LB ; NM 15 ; PX 420

Dragons d'or (3) : CA -4 ; VD 12/V 40/S 3/N 12 ; DV 23 ; TAC0 -11 ; #AT 3 + spécial ; Dég 1d10 (x2)/6d6 ; AS Sorts, souffles (22d12 + 11), métamorphose ; AL LB ; NM 18 ; PX 19.000

Dragons d'argent (4) : CA -10 ; VD 9/V 30/S 3 ; DV 22 ; TAC0 -2 ; #AT 3 ; Dég 1-8 (x2)/5d6 ; As Souffle (22d10 + 11) ; AL LB ; NM 18 ; PX 19.000

Dragons de bronze (5) : CA -2 ; VD 9/V 30/N 12 ; DV 21 ; TAC0 1 ; #AT 3 ; Dég 1d8 (x2)/4d6 ; AS Souffle (22d8 + 11) ; AL LB ; NM 17 ; PX 19.000

L'armée de l'Éternelle-Rencontre

L'armée de l'Éternelle-Rencontre est de taille réduite, mais néanmoins l'une des mieux équipées et entraînées de Toril. Seule une poignée d'elfes servent dans l'armée de terre en permanence. Les autres s'entraînent pendant une période déterminée chaque année, et se tiennent prêts à passer à l'action au cas où on aurait besoin d'eux.

Les guerriers de l'Éternelle-Rencontre viennent de tous les coins de l'île. Certains sont des éclaireurs ou des archers elfes verts à demi nus ; d'autres, des chevaliers elfes dorés harnachés de lourdes armures et montés sur des chevaux équipés de pied en cap. Les caractéristiques suivantes peuvent respectivement s'appliquer aux guerriers elfes standards et aux troupes d'élite qui défendent l'île en permanence.

Guerriers elfes : CA 5-9 ; VD 12 ; DV 1 + 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée large), 1d6 (lance) ou 1d8 (arc long) ; AS +1 au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 13 ; PX 420

Guerriers d'élite : CA 5 ; VD 9 ; DV 2 + 2 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (épée large ou arc) ; AS +1 au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 14 ; PX 420

Alicornaire

Ce sont certainement les troupes terrestres les plus spéciales de la Reine Amlaruil. Ces guerrières elfes, chevauchant leurs montures mystiques, sont craintes et respectées par tous sur l'île. Chaque année, les guerrières elfes s'aventurent dans les bois de l'Éternelle-Rencontre à la recherche d'une licorne qui accepterait de les servir pendant une année.

Alicornaire : CA 5 ; VD 18 ; DV 1 + 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (lance légère ou arc) ; AS +1



au toucher avec un arc ou une épée ; DS Résistance aux sorts de *charme* et de *sommeil* : 90 % ; NM 14 ; PX 420

Licornes : CA 2 ; VD 24 ; DV 4 +4 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-6/1-6/1-12 ; AS Charge (double dégât) ; DS Immunité aux poisons, sorts de charme, immobilisation, mort, jets de sauvegarde contre sort comme M 11, téléportation 1x/jour à 360 m ; NM 14 ; PX 650

Les forces alliées

De nombreuses races sylvaines habitent sur l'Éternelle-Rencontre ; elles partagent ce royaume avec leurs alliés les elfes. Ces espèces ont tout autant intérêt, sinon plus, à préserver la liberté de l'Éternelle-Rencontre que les elfes. Si certaines d'entre elles, comme les nymphes et les faunes, ne comptent pas assez de membres ou n'ont pas l'esprit suffisamment guerrier, la plupart seraient parfaitement capables de prendre part à la défense de l'île si celle-ci était menacée d'invasion — et elles ne se gêneraient pas pour le faire.

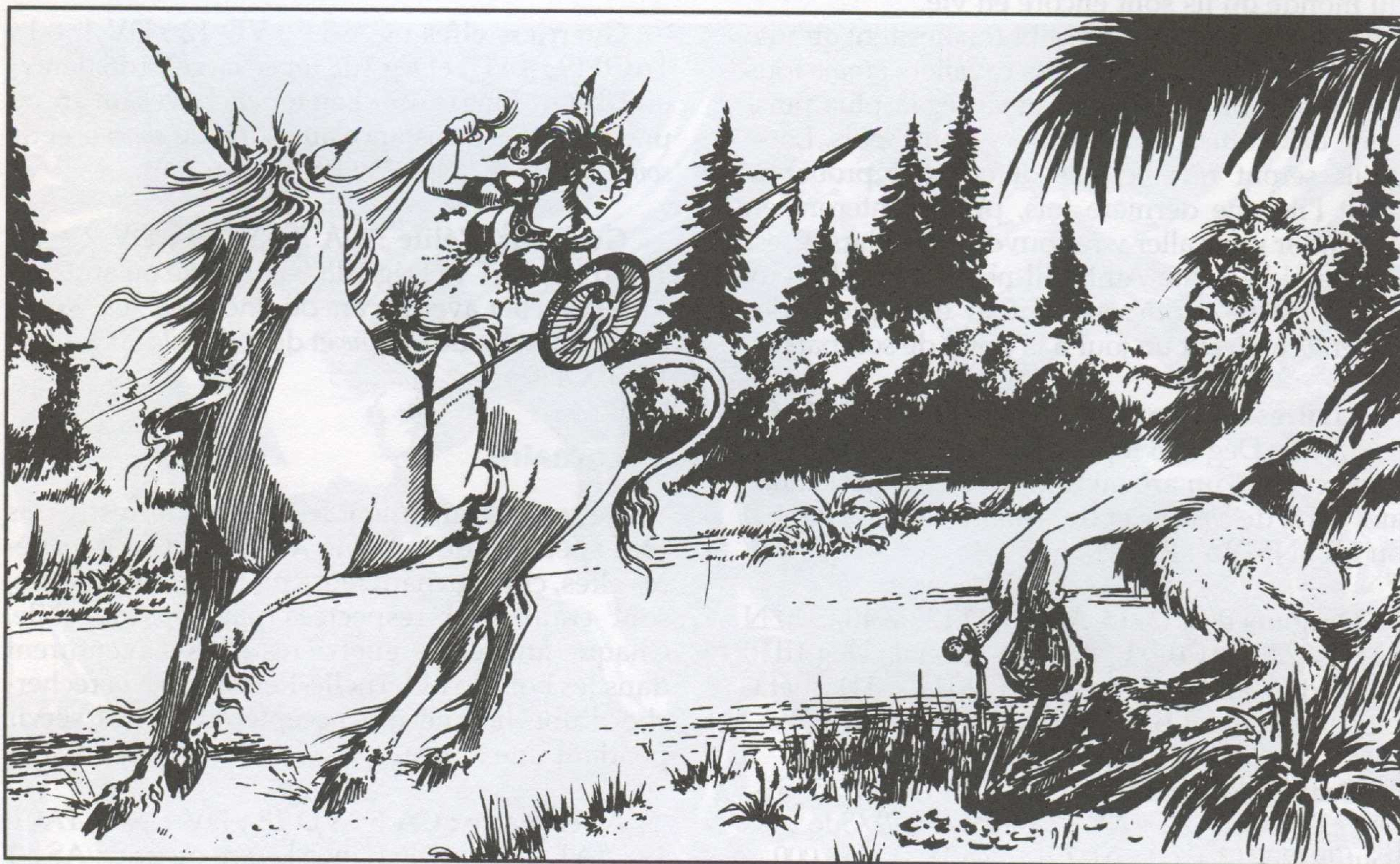
Baelnorns

Les baelnorns sont des elfes morts-vivants qui continuent à servir leur peuple au-delà des limites de leur longévité normale. On peut compter sur eux pour défendre l'Éternelle-Rencontre en cas de besoin. L'existence de plusieurs d'entre eux sur l'île est un secret jalousement gardé, y compris vis-à-vis des elfes eux-mêmes. Seule la Reine Amlaruil et une poignée de membres de son Conseil des Matrones connaissent l'existence des baelnorns.

Baelnorns : CA 0 ; VD 9 ; DV 9 + 6 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1d10 ou arme ; AS Sorts ; DS Au moins +1 au toucher ; RM 50 % ; NM 20 ; PX 10.000

Centaures

Ces hybrides homme-cheval vivent dans les forêts et les vallées de l'Éternelle-Rencontre ; ce





sont des combattants féroces. Ils peuvent se battre avec des épées ou des haches, voire des lances ou des arcs afin d'augmenter leur efficacité. De toutes les races sylvaines, les centaures sont la plus susceptible de combattre aux côtés des elfes dans quelque bataille que ce soit.

Centaures : CA 5 ; VD 18 ; DV 4 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d6 (x2) et arme ; NM 13 ; PX 175

Archers centaures : CA 5 ; VD 18 ; DV 4 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1d6 (x2), 1d8 (arc) ; NM 13 ; PX 175

Dragons fées

Ils sont frivoles, capricieux et instables ; mais les dragons fées, conduits par leur Reine Tyssaklera, seraient prêts à se rallier à la bannière de l'Éternelle-Rencontre en cas de besoin. Ces créatures n'ayant par nature qu'une idée assez vague des notions d'ordre et de stratégie, elles se rendent généralement invisibles et survolent le champ de bataille en jetant des illusions et en crachant leurs gaz euphorisants à la figure des soldats ennemis.

Dragons fées : CA 5 (1 lorsqu'ils sont invisibles) ; VD 6/V 24 ; DV 12 pv ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d2 ; AS Souffle, sorts ; DS Invisibilité ; RM 48 % ; NM 11 ; PX 3.000

Pixies

Ces minuscules créatures se battront au côté des elfes si l'île est menacée un jour. Ils se déplacent en escadrons volants invisibles pouvant compter jusqu'à 200 individus, et harcèlent les soldats ennemis avec leurs sorts. Ils les attaquent par derrière, souvent quand leur attention est mobilisée par les elfes, détruisent leur équipement, effraient leurs chevaux et gâchent leurs provisions.

Pixies : CA 5 ; VD 9/V 12 ; DV 1/2 ; TAC0 20 (16 avec un arc) ; #AT 1 ; Dég 1d2 (dague) ou 1d4 + 1 (arc) ; AS +4 au toucher avec un arc, poison somnifère ; DS Invisibilité ; RM 25 % ; NM 11 ; PX 270

Révérés

On sait qu'après avoir quitté le monde mortel, les elfes montent en Arvandor pour aller rejoindre Corellon Larethian et les Seldars. Là-bas, la plupart d'entre eux profitent de l'éternité qui s'étend devant eux, dans un paradis que les dieux leur ont construit sur mesure. Mais quelques-uns acceptent de servir Corellon Larethian en tant qu'armée céleste, afin de venir en aide aux elfes vivants menacés. Ces créatures merveilleuses sont décrites en détail au Chapitre 9.

Révérés : CA 2 ; VD 18/V 36 ; DV 8 + 3 ; TAC0 12 ; #AT 2 ; Dég 1d10 et selon l'arme ; AS Destruction des morts-vivants ; DS Armure légère ; RM 10 % ; NM 18 ; PX 3.000

Esprits-follets

Normalement tranquilles, timides et pacifiques, les esprits-follets éprouvent une telle haine à l'égard des créatures mauvaises, et leur loyauté envers la Reine Amlaruil est si forte qu'ils seraient prêts à tout pour lui venir en aide si elle en avait besoin. Comme beaucoup d'autres espèces sylvaines, les esprits-follets peuvent se rendre invisibles à volonté, et en profitent pour attaquer avec leurs petites flèches enduites de somnifère.

Esprits-follets : CA 6 ; VD 9/V 18 ; DV 1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague) ou 1d3 (arc) ; AS Poison somnifère ; DS Invisibilité ; NM 11 ; PX 420

Sylvaniens

L'Éternelle-Rencontre et ses forêts étant indissociables, les sylvaniens de l'île comptent parmi ses plus ardents défenseurs. Ils sont tous très vieux et très puissants ; pendant les batailles se déroulant en forêt, au moins l'un d'entre eux accompagnera les armées elfiques, et combattra à leur côté avec un bonus de +3 à son moral.

Sylvaniens : CA 0 ; VD 12 ; DV 12 ; TAC0 9 ; #AT 2 ; Dég 4d6 (x2) ; AS Animation des arbres ; DS Jamais surpris ; NM 16 ; PX 7.000

CHAPITRE 6

Personnages non-joueurs

L'Éternelle-Rencontre est un royaume de légende, et ceux qui y vivent sont donc des individus légendaires. Ce chapitre décrit quelques-uns des personnages les plus célèbres de l'île, leur caractère, leur passé et leurs possessions. Au cours d'une de leurs aventures, vos joueurs peuvent être amenés à rencontrer certains d'entre eux. Pratiquement tous les autres elfes de Toril les connaissent, la plupart étant déjà célébrés dans diverses chansons elfiques. Même les humains et les nains ont des chances d'avoir entendu parler d'eux.

Certains de ces PNJ ne sont pas des elfes, car l'Île Verte est peuplée d'une multitude de races, et la Reine Triste possède toute sorte d'alliés qui œuvrent pour elle sur le continent.

Ærilaya

Elfe verte (D10) : CA 8 ; VD 12 ; pv 40 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d8 + 1 (cimeterre +1) ou 1d4 (fronde) ; AL CN (B) ; For 12 ; Dex 11 ; Con 13 ; Int 14 ; Sag 17 ; Cha 15

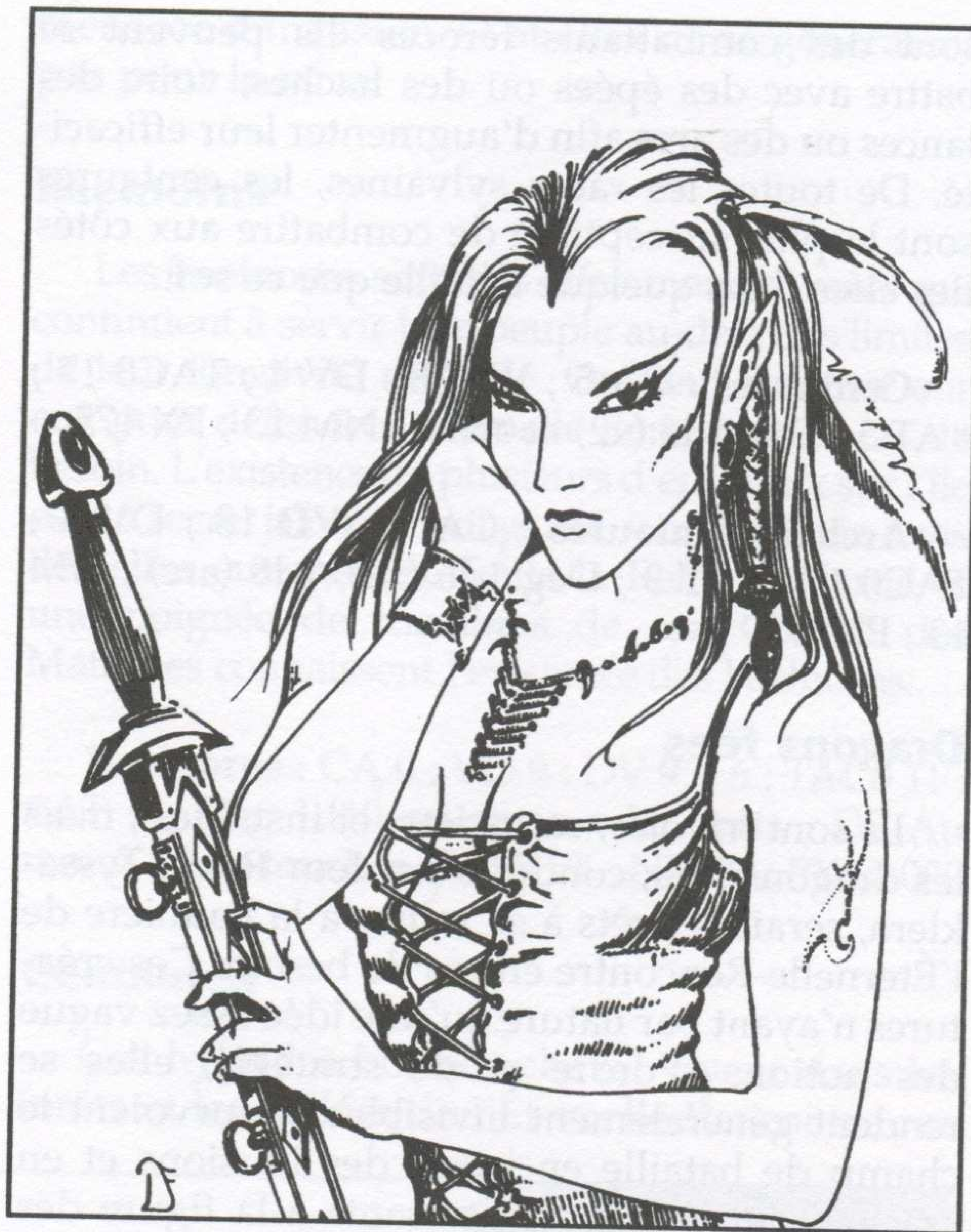
Compétences martiales : Arc long, fronde, cimeterre

Compétences diverses : Sens de l'orientation, Allumage de feu, Natation, Premiers Secours, Herboristerie

Sorts : 4/4/3/3/2

Ærilaya, elfe indépendante et assez réservée, a vécu sur Féerune où elle était aventurière et répandait la parole de Rillifane Rallathil. Après un malheureux incident auquel furent également mêlés un moine de Chauntéa, un chêne et de grandes quantités de bière, elle décida toutefois de faire Retraite à l'Éternelle-Rencontre, où elle sert aujourd'hui les elfes verts en tant que prêtresse.

Ærilaya est grande, comme la plupart de ses semblables, mais aussi robuste et étonnamment voluptueuse ; elle porte ses longs cheveux noirs tressés dans le dos, entremêlés de cailloux, de plumes, de charmes et retenus sur le front par un diadème de cuivre gravé de feuilles de chêne. Bien qu'elle porte normalement les robes druidiques vertes, elle arbore une armure de fourrure en combat, et ne refuse jamais un affrontement si elle-même ou ses compagnons sont menacés. Elle possède un *bâton des nuées d'insectes*.



La vie sur l'Éternelle-Rencontre commence à lui peser, et elle songe de plus en plus sérieusement à retourner sur Féerune. Si elle finit par adopter cette solution, il est probable que la Reine Amlaruil lui demandera de porter une *rune elfique* et de devenir l'un de ses agents sur le continent. Ærilaya entretient une relation très intime avec Carreigh Macumail, bien qu'aucun des deux ne soit prêt à avouer jusqu'où va cette intimité.

Dame Ahskahala Durothil

Elfe (G20, cavalière du vent) : CA 2 ; VD 12 ; pv 105 ; TAC0 1 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large ou arc long) ou 1d8 + 1 (lance montée) ; AL CB ; For 17 ; Dex 18 ; Con 15 ; Int 17 ; Sag 16 ; Cha 18

Compétences martiales : Arc long (spécialiste), arbalète, dague, lance de cavalerie, bâton, épieu, épée large (spécialiste)

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Équitation (dragon, cheval), Météorologie, Connaissance des Animaux, Armurier, Forge d'Armes





Dame Ahskahala est devenue une légende sur l'Éternelle-Rencontre depuis qu'elle a aidé à repousser les armées ennemies durant la Guerre des Dragons de l'Île Verte. Beaucoup de gens ignorent qu'elle est encore en vie, bien qu'elle ait plus de 1.200 ans. Elle a dépassé l'âge maximum normal des elfes, et se repose à présent dans les Collines de l'Aigle avec les derniers dragons survivants, dans un état de semi-rêverie permanente qui lui permet de communier avec les Seldars à volonté. Des serviteurs elfes s'occupent d'elle, et ont reçu l'ordre de ne la réveiller qu'en cas d'extrême urgence.

En combat, Dame Durothil chevauche le Grand Ver Haklashara, et brandit la lame enchantée *Morvian*, une *épée +4* qui combine les fonctions d'une *lame soleil*, d'une *tueuse de dragons* et d'une *sainte lame*. Elle porte une *armure de plates éthérée*.

Seigneur Alinar Le'Quella

Elfe (G13, archer) : CA 8 ; VD 12 ; pv 67 ; TAC0 8 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (lame dansante), 1d8 (arc long) ; AL CB ; For 14 ; Dex 19 ; Con 15 ; Int 11 ; Sag 10 ; Cha 12

Compétences martiales : Arc long (spécialiste), dague, lance de cavalerie, épieu, épée large

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Sens de l'Orientation, Maroquinerie, Connaissance des Animaux, Fabrication d'Arc et de Flèches, Chasse, Survie

Le maître archer de l'Éternelle-Rencontre est un elfe argenté ouvert et amical, dont les plus grandes passions sont le tir sur cible et la chasse. Mais sa façon de chasser est assez peu orthodoxe : ses flèches sont toutes mouchées, car il juge que le fait de pister et de débusquer le gibier est la seule chose intéressante. Il lui suffit de savoir qu'il est capable de toucher les proies les plus insaisissables à l'aide de son superbe (bien que non magique) arc long. Comme de bien entendu, il est végétarien.

Alinar possède une *rune elfique* qui lui permet de se téléporter depuis et jusqu'à l'Éternelle-Rencontre. La reine l'envoie parfois en mission dans les Royaumes. Lorsqu'il a ainsi l'occasion de servir son île et son peuple, Alinar change d'attitude et devient un professionnel de premier ordre, prêt à tout pour empêcher quiconque de nuire à sa patrie.

Bien qu'il se promène généralement désarmé (à l'exception de son arc et de ses flèches mouchées), Alinar possède une *lame dansante, Dragathil*, qu'il emporte avec lui lorsqu'il quitte l'île. *Dragathil* est une arme extrêmement ancienne, dont on dit qu'elle servit autrefois à défendre Myth Drannor.

Reine Amlaruil Fleur-de-Lune (La Reine Triste)

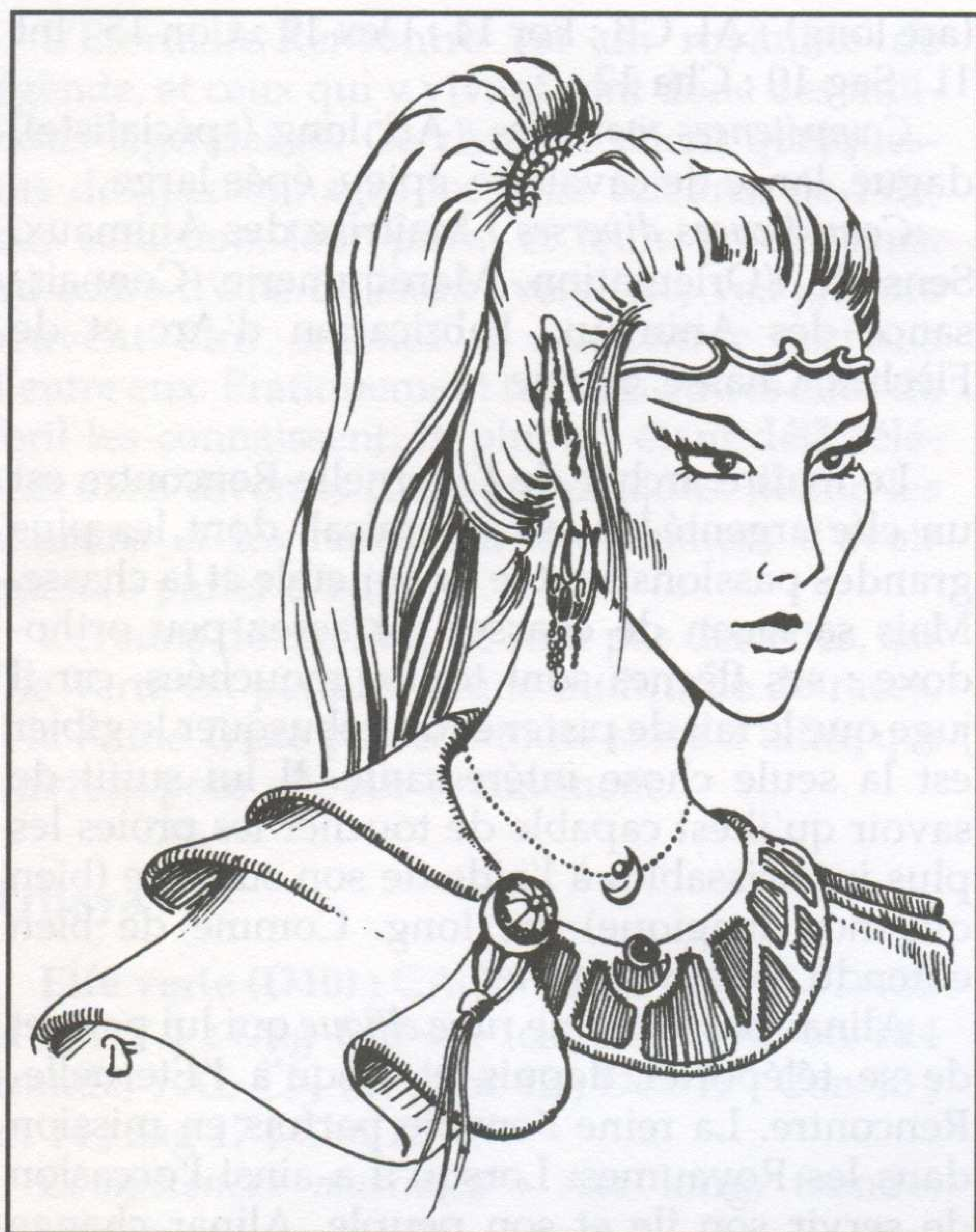
Elfe (M20) : CA 8 ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (bâton) ; AL CB ; For 9 ; Dex 16 ; Con 13 ; Int 19 ; Sag 18 ; Cha 18

Compétences martiales : Dague, bâton, épée large, épée courte

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Danse, Étiquette, Héraldique, Équitation (cheval), Histoire Ancienne, Astrologie, Herboristerie, Lecture/Écriture

Sorts : 5/5/5/5/5/4/3/3/2





On raconte des tas d'histoires au sujet de la Reine Triste — jusqu'à la distante cour de Shou Lung. La plupart des gens pensent qu'Amlaruil et son royaume ne sont que légendes ; mais la reine est très réelle, et si possible encore plus belle et plus sage qu'on ne le dit.

Amlaruil mesure 1,80 m ; elle a de longs cheveux d'or rouge, un visage mince aux pommettes hautes, et des yeux bleus perçants. Elle porte généralement des vêtements gris, couleur de deuil, et orne parfois sa chevelure de petites fleurs blanches. Au fil des ans, son essence s'est entremêlée à la fois à l'île de l'Éternelle-Rencontre et aux pouvoirs divins des Seldars. Amlaruil désire ardemment être soulagée des souffrances qu'elle endure sur Toril et pouvoir enfin rejoindre l'Arvanaith en Arvandor ; mais elle est consciente que son peuple a besoin d'elle. De fait, elle vit à moitié dans un monde et à moitié dans l'autre.

La plupart des elfes considèrent la Reine Amlaruil avec un respect quasi religieux et beaucoup d'affection. Elle règne sur l'Éternelle-Rencontre depuis 200 ans ; et depuis plus de 40 ans sans le soutien de son bien-aimé Zaor, qui fut assassiné dans son propre jardin. Cette tragédie s'aggrava encore avec le départ de sa fille Amnestria, qui était amoureuse de l'aventurier humain Bran Skorlsun. Disgraciée et rendue folle de douleur par la mort de son père, Amnestria adopta le nom de Z'Beryl. Sa propre fille, Arilyn — porteuse de la *lame de lune* de sa mère —, participa à l'incident connu sous le nom d'« Ombre d'Elfe ». Z'Beryl mourut tragiquement sans jamais être revenue parmi les siens. Depuis les funestes événements de cette année, le chagrin d'Amlaruil n'a pas décru ; elle gouverne, empreinte d'une tranquille tristesse, ne souriant que rarement et s'enfermant la plupart du temps dans la solitude des couloirs silencieux de son palais.

Amlaruil est âgée de plus de 900 ans, ce qui est beaucoup, même pour une elfe des Royaumes Oubliés. Sa longévité exceptionnelle, sa beauté intacte, sa grande intelligence et ses capacités magiques considérables sont étroitement liées à sa relation avec Corellon Larethian et les Seldars. La plupart des elfes affirment qu'Amlaruil arpente les jardins et les forêts d'Arvandor pendant son sommeil, et qu'elle y retrouve son bien-aimé Zaor durant un court moment chaque nuit.

Amlaruil n'a jamais révélé la nature du lien qui l'unit aux Seldars. Ce qui est sûr, c'est qu'elle est capable de lancer tous les sorts dévastateurs de haute-magie sans souffrir d'aucun des inconvénients décrits au Chapitre 3. De plus, elle est la gardienne des trois Grands Trésors sacrés : le *Calice de Labelas*, l'épée *Tahlshara* et la *Couronne du Soleil* (voir le Chapitre 3 pour plus de détails sur ces objets).

Amlaruil n'est pas non plus une reine fainéante. Son réseau d'agents et d'alliés ferait l'envie de n'importe quel monarque de Féerune, et la magie de ses *runes elfiques* permet à certains individus triés sur le volet de communiquer librement avec l'Éternelle-Rencontre — et même parfois de s'y téléporter.

Aux yeux des elfes de l'Éternelle-Rencontre, Amlaruil est l'incarnation physique de l'île et de la nation elfique, et son pouvoir croît et décroît avec la force de son peuple. Ce qui n'est pas très loin de la vérité. La puissance d'Amlaruil vient de l'île elle-même, et du pouvoir résiduel de Corellon



Larethian que recèle celle-ci depuis sa création. Si elle s'éloignait de l'Éternelle-Rencontre, la reine verrait ses pouvoirs disparaître jusqu'à n'être plus qu'une elfe comme les autres.

Carreigh Macumail

Humain (G8, boucanier) : CA 7 ; VD 12 ; pv 75 ; TAC0 13 ; #AT 3/2 ; Dég 1d8 ou 2d4 (épée bâtarde) ; AL CB ; For 18/91 ; Dex 15 ; Con 16 ; Int 13 ; Sag 9 ; Cha 15

Compétences martiales : Arbalète, dague, épieu, épée bâtarde, trident

Compétences diverses : Utilisation des Cordes, Expertise Maritime, Nage, Météorologie, Langues

Né dans les Sélénae, et ami de la druidesse elfe verte Ærilaya, Carreigh gagnait autrefois sa vie comme pirate dans la Mer des Étoiles Déchues. Il fut d'abord second du Capitaine Dalvar Corzon de Cormyr, puis commanda son propre vaisseau pendant un certain temps. Aujourd'hui, il est capitaine du *Fendeur de Brume*, un gracieux navire orné de plusieurs images totémiques et runes elfiques qui augmentent considérablement sa navigabilité.

Le Capitaine Carreigh Macumail est un homme d'une stature impressionnante (plus de 2 m et de 150 kg), aux yeux bleus brillants et aux longs cheveux blonds bouclés. Il est très musclé et plutôt séduisant. Il est assez coquet, et porte généralement un kilt et une chemise blanche à manches longues ornée d'un jabot et de manchettes extravagantes.

Carreigh est un homme au cœur tendre qui possède un grand sens de l'humour. Il a l'habitude qu'on le prenne pour beaucoup plus bête qu'il n'est, et accepte cet état de fait de bonne grâce. C'est un marin très compétent et un formidable guerrier.

Parce qu'il est très intime avec la druidesse Ærilaya, Carreigh est également devenu un bon ami de la Reine Amlaruil, qui lui a donné une *rune elfique.* Elle lui fait confiance pour lui rendre compte de toutes les activités navales le long de la Côte des Épées. Le *Fendeur de Brumes* est l'un des très rares vaisseaux d'équipage humain autorisé à pénétrer dans les eaux de l'Éternelle-Rencontre sans mettre en branle les diverses défenses magiques de l'île.

Elasha Evanara

Elfe (C12) : CA 10 ; VD 12 ; pv 36 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague) ; AL CB ; For 11 ; Dex 15 ; Con 12 ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 14

Compétences martiales : Dague, gourdin, bâton

Compétences diverses : Don Artistique, Étiquette Langues Modernes, Histoire Ancienne, Premiers Secours, Histoire Locale, Lecture/Écriture

Sorts : 6/5/5/3/2/2

Cette prêtresse de Labelas Enoreth est la bibliothécaire particulière de la Reine Amlaruil. Grande amoureuse des livres et de la connaissance, Elasha est une petite elfe dorée dont se dégage une aura rassurante de calme et de sagesse. Des siècles d'étude et de contemplation lui ont permis de développer une profonde compréhension des Seldars et de leurs enseignements. La reine s'adresse souvent à Elasha lorsqu'elle a besoin d'être conseillée ou réconfortée dans son chagrin ; si bien que la bibliothécaire est devenue pour elle une véritable amie.

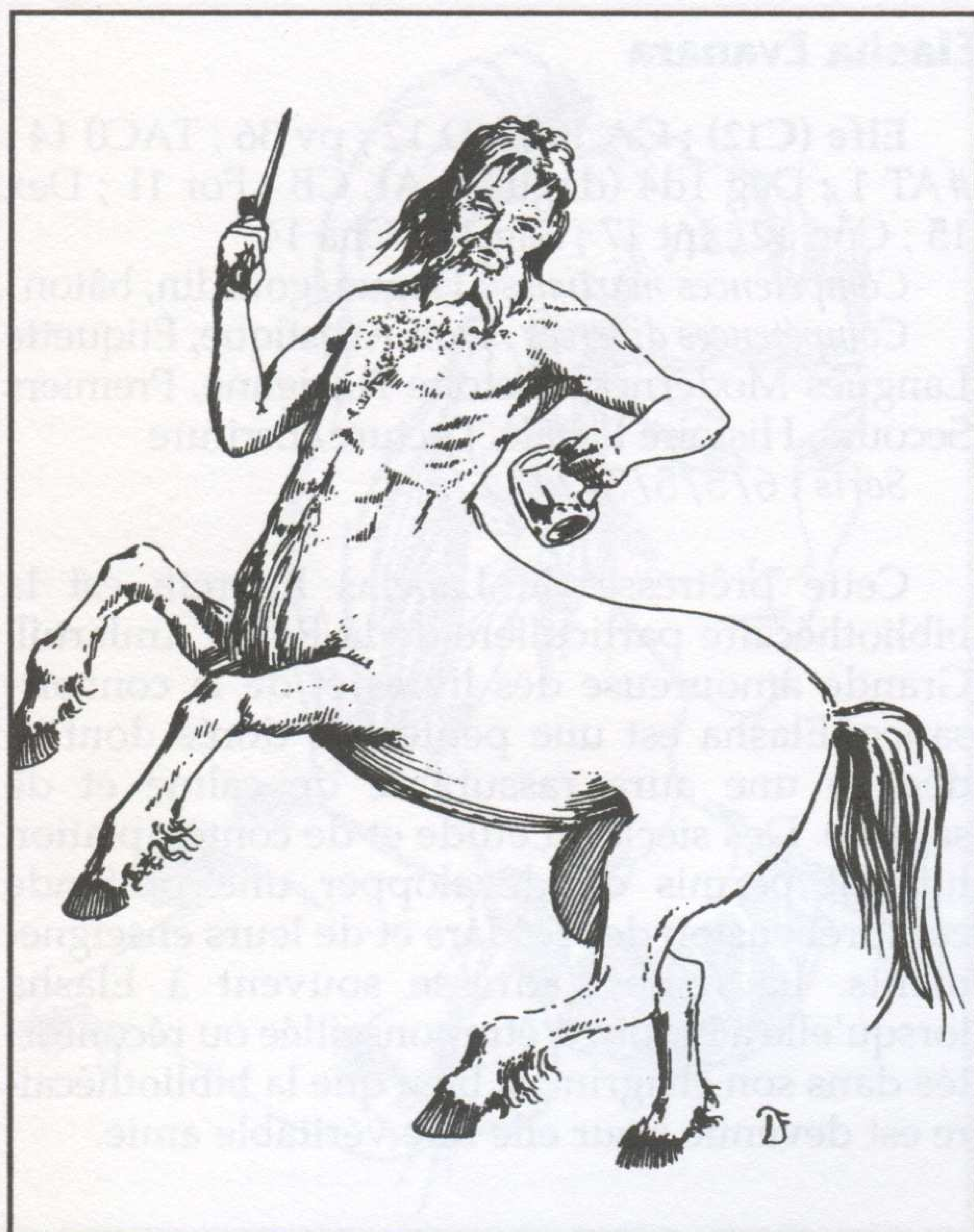
Gwyon Sabot-d'Acier

Centaure : CA 4 ; VD 18 ; DV 7 ; pv 48 ; TAC0 13 ; Dég 1d8 (x2)/1d8 (épée large ou arc) ; AL CB

Le Roi Gwyon règne sur tous les centaures de l'Éternelle-Rencontre. Il est vieux et sage, et c'est un guerrier très expérimenté. Il combattait avec les mercenaires Mindugolfes avant d'arriver sur l'île. En fait, depuis qu'il est à l'Éternelle-Rencontre, Gwyon s'ennuie un peu et repense avec nostalgie à son ancienne existence toute d'aventures et de combats. Lui et ses guerriers continuent à s'entraîner, comme d'ailleurs tous les habitants de l'Éternelle-Rencontre ; mais ils se lamentent souvent de ce que la paix est si monotone.

Gwyon est un dirigeant loyal et avisé, qui entretient de bonnes relations avec la reine. Il n'aimerait rien tant que de se voir offrir une *rune elfique* et de retourner sur Féerune en tant qu'agent d'Amlaruil ; mais il est bien trop fier pour le lui demander. Pour l'instant, il dissimule du mieux qu'il peut sa soif d'aventures, connue seulement de ses compagnons les plus proches.





Le roi possède une très vieille *épée +1, lame de chance* et un *arc +1*.

Princesse Ilyrana

Elfe (C12) : CA 6 ; VD 12 ; pv 58 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (masse) ; AL CB ; For 12 ; Dex 16 ; Con 14 ; Int 15 ; Sag 17 ; Cha 17

Compétences martiales : Arc long, dague, masse et bâton

Compétences diverses : Agriculture, Don Artistique, Équitation (cheval), Tissage, Premiers Soins, Herboristerie, Instrument de Musique, Religion

Sorts : 6/5/5/3/2/2

Amnestria n'était pas le seul fruit de l'union de Zaor et Amlaruil. En fait, le mariage des souverains fut inhabituellement prolifique — ils eurent 13 enfants. Les elfes de l'Éternelle-Rencontre considèrent leur fille aînée, Ilyrana, comme celle qui succédera le plus vraisemblablement à la reine sur le trône de l'île. Ilyrana est sans aucun doute une elfe généreuse et avisée ; mais elle a choisi de se consacrer au service d'Angharradh et n'acceptera pas forcément de prendre la suite d'Amlaruil.

Ilyrana est assez distante ; elle ne vit que pour sa foi et mène une existence assez solitaire, s'occupant de son temple au plus profond des bois de l'Éternelle-Rencontre. Elle semble entourée d'une aura divine, et beaucoup murmurent qu'elle aurait hérité de la proximité de sa mère avec les Seldars.

Les cheveux d'Ilyrana sont d'un blanc légèrement teinté de vert, sa peau, d'un pâle blanc bleuté, et ses yeux adoptent des nuances pouvant aller du vert clair au bleu profond. En dépit de ses manières modestes, on dit qu'Ilyrana partage la sagesse des Seldars ; les elfes endeuillés ou incertains de l'attitude à adopter vont souvent la consulter. Elle est très aimée et respectée dans toute l'île, et la plupart des elfes seraient heureux de la voir un jour sur le trône.

Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias

Drow (C 12) : CA 7 ; VD 12 ; pv 50 ; TAC0 14 ; #AT 1 ; Dég 1d10/2d6 (katana, une main/deux mains) ; AL CB ; For 11 ; Dex 13 ; Con 15 ; Int 15 ; Sag 17 ; Cha 15

Compétences martiales : Arbalète, dague, fléau de fantassin, katana, épée courte

Compétences diverses : Danse, Étiquette, Utilisation des Cordes, Nage, Tissage, Histoire Ancienne, Herboristerie, Lecture/Écriture

Sorts : 6/5/5/3/2/2

La présence de cette femme sur l'île de l'Éternelle-Rencontre est un secret connu seulement de la reine et de Læroth Maître-des-Runes, le haut-mage. Karsel'lyn est une prêtresse de la déesse drow bonne Eilistraee, et depuis quelque temps l'un des meilleurs agents de la Reine Amlaruil chez les elfes noirs des Royaumes. Elle se trouve actuellement dans l'île, où elle négocie ce qui aurait paru impensable jusqu'à présent : l'autorisation pour tous les adorateurs drow d'Eilistraee de suivre la Retraite en l'Éternelle-Rencontre.

Dame Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias est aussi gracieuse que son nom ; c'est une parfaite repré-



sentante du petit groupe de drows qui ont choisi de tourner le dos au mal et d'embrasser la religion aimante d'Eilistraee. Elle se comporte en tous points de vue comme une elfe argentée : impulsive, chaotique, taquine et un peu volage.

Karsel'lyn se heurte à un problème majeur dans l'accomplissement de sa mission. Bien qu'Amlaruil la tienne en grande estime en tant qu'agent et amie, elle sait que les elfes dorés conservateurs n'accepteront jamais de drows sur l'Éternelle-Rencontre. Les elfes argentés seraient peut-être plus portés à croire que certains drows puissent s'être détournés des dieux mauvais, mais ils n'en resteraient pas moins soupçonneux.

Ce que Dame Karsel'lyn ignore, c'est que plusieurs familles de drows ont engagé un assassin nommé Mourn pour la traquer et l'abattre, afin de mettre un terme à tout mouvement de réconciliation entre les elfes et les adorateurs d'Eilistraee.

Certains observateurs avancent que la prêtresse drow est la rivale de la druidesse Ærilaya dans le cœur du Capitaine Carreigh Macumail ; mais aucun des principaux intéressés n'a jamais daigné lever le voile sur cette affaire.



Keryth Heaume-Noir

Elfe (G13, chevalier) : CA 2 ; VD 12 ; pv 85 ; TAC0 8 (+1 grâce à sa Force) ; #AT 2 ; Dég 1d8 + 1 ou 1d6 (+2 grâce à sa Force) ; AL NB (tendances loyales) ; For 18 ; Dex 17 ; Con 16 ; Int 12 ; Sag 11 ; Cha 15

Compétences martiales : Arc long (spécialiste), dague, masse de fantassin, lance de cavalerie, étoile du matin, épieu (spécialiste), épée large (spécialiste)

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Étiquette, Équitation (cheval), Armurerie, Combat Aveugle, Endurance, Survie

Le chef militaire des forces défensives de l'Éternelle-Rencontre est un elfe argenté calme et sévère qui ôte rarement son armure et son immense heaume noir enchanté. En tant que dirigeant d'une force militaire vouée à la défense de l'île et celle de sa reine, Keryth est considérablement moins chaotique que ses semblables, et tend à se comporter loyalement dans beaucoup de cas.

Il vit sur l'Éternelle-Rencontre depuis plus de 400 ans, et a toujours servi les dirigeants de l'île au mieux de ses vastes capacités. Lorsqu'il était jeune, il traînait dans les rues des cités humaines situées autour du Lac des Dragons. Ses talents de voleur lui permirent de survivre, et il grandit ainsi loin de son peuple (ses parents avaient été tués durant le siège de Myth Drannor). À l'âge de 200 ans, il entendit l'appel sous forme d'un rêve prophétique de Corellon Larethian, dans lequel le dieu lui demandait d'abandonner son existence de brigand et de se consacrer au service de son peuple. Keryth se fit alors aventurier ; il faisait cadeau des trésors qu'il trouvait à des elfes moins chanceux que lui, leur permettant ainsi d'effectuer le passage jusqu'à l'Éternelle-Rencontre.

À l'âge de 400 ans, il entreprit le pèlerinage à l'Éternelle-Rencontre, où il s'engagea dans les forces défensives de l'île en tant que guerrier. Aujourd'hui, il continue à servir ainsi son peuple, envers lequel son amour et sa loyauté n'ont jamais été pris en défaut. La stupidité et la violence des autres races l'ont rendu assez méfiant vis-



à-vis des non-elfes. Il apprécie les petites-gens, mais tolère à peine les humains et les nains. Mais il ne se comportera jamais de façon déshonorante, sous quelque prétexte que ce soit.

Keryth monte le cheval de lune Soldanse, et porte l'épée *Khormalashalal*. Son célèbre heaume noir agit comme une *coquille anti-magique* permanente et permet à son porteur de régénérer un point de vie par round ; son *bouclier d'argent +2* porte le blason de la Reine Amlaruil, ce qui lui confère les effets permanents d'une *protection contre le mal* et d'une *prière*.

Læroth Maître-des-Runes

Elfe (M24) : CA 9 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d10 (bâton) ; AL LB ; For 11 ; Dex 16 ; Con 13 ; Int 19 ; Sag 18 ; Cha 14

Compétences martiales : Dague, bâton, épieu

Compétences diverses : Don Artistique, Étiquette, Héraldique, Équitation (cheval), Expertise Maritime, Chant, Histoire Ancienne, Astrologie, Herboristerie, Lecture/Écriture, Religion, Connaissance des Sorts

Sorts : 5/5/5/5/5/5/5/4/3/2

Le maître des hauts-mages est très vieux. Comme Amlaruil, il semble avoir dépassé l'espérance de vie normale d'un elfe ; et de fait, il a choisi de rester sur Toril et de servir son peuple au lieu d'aller rejoindre Corellon Larethian.

Læroth a des cheveux blond foncé. Il est encore plus grand, et possède un visage encore plus étroit et des yeux encore plus obliques que ceux des elfes ordinaires. Il a l'air tellement différent des gens de son peuple qu'il semble venir d'une autre planète. La plupart des elfes en sont venus à penser que tous ceux qui restent sur le Plan Primaire au-delà de la normale ont tous cet air étrange.

Son âge véritable se voit dans ses yeux, dont les profondeurs sombres sont celles d'un être extrêmement ancien. Il a hérité de la plupart de la sagesse et des souvenirs des hauts-mages qui l'ont précédé. Les terribles responsabilités qui lui échoient pèsent lourdement sur ses épaules ; il est réfléchi et silencieux, et accomplit ses devoirs avec une patience et une loyauté apparemment sans limites.

Prince Lamruil

Elfe (G10) : CA 3 ; VD 12 ; pv 75 ; TAC0 11 ; #AT 3/2 ; Dég 1d8 (+1 grâce à sa Force) ; AL CB. For 17 ; Dex 15 ; Int 13 ; Sag 12 ; Cha 16

Compétences martiales : Arc long, dague, fléau de fantassin, lance de cavalerie, épée large (spécialiste), épieu

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Ferronnerie, Armurier, Fabrication d'Arc et de Flèches, Jeu, Forge d'Armes

Le plus jeune enfant d'Amlaruil n'est âgé que de 95 ans — c'est-à-dire que selon les standards elfiques, si on lui presse le nez, il en coule encore du lait. Il est loin d'avoir autant d'expérience que sa mère ou sa sœur, mais il est le seul autre survivant connu de la lignée d'Amlaruil. Si cette dernière venait à mourir ou à monter en Arvandor, et qu'Ilyrana refusait le trône, les hauts-mages auraient le choix entre écarter Lamruil et désigner un autre elfe pour gouverner (peut-être





l'un d'entre eux), ou permettre à un roi inexpérimenté de s'asseoir sur le trône en temps de crise.

Lamruil a passé la majeure partie de sa jeunesse à vagabonder sur Féerune, poussant à l'est jusque vers Semphar et Raurin, ce qui lui a permis d'apprendre à connaître et à comprendre les humains. C'est un elfe à la beauté frappante, aux cheveux noirs et aux yeux bleus perçants ; il porte généralement l'épée *Halakashara*, une ancienne lame elfique qu'il a trouvée au cours de ses pérégrinations dans les ruines de Myth Drannor. Il est très ouvert et quelque peu frivole, et a une petite faiblesse pour les humains.

Lysanthir Ahmaquissar

Elfe (G11/V11) : CA 6 ; VD 12 ; pv 46 ; TAC0 10 ; #AT 3/2 ; Dég 1d8 (cimeterre) ; AL CN (B) ; For 15 ; Dex 17 ; Con 13 ; Int 12 ; Sag 8 ; Cha 18

Compétences martiales : Dague, arc long (spécialiste), cimeterre, épieu, trident

Compétences diverses : Histoire Ancienne, Combat Aveugle, Armurier, Jeu

Le maître de la maison indisciplinée des Ahmaquissar est un elfe argenté séduisant, aux cheveux gris, à l'intelligence acérée et au tempérament vif. Il a un très bon fond, mais son manque d'organisation et ses manières désordonnées lui ont attiré quelques difficultés financières dans le passé. Il a récemment conclu un accord avec Carreigh Macumail, par lequel ce dernier s'engage à transporter des produits elfiques jusqu'à Eauprofonde pour les remettre à Mirt le prêteur sur gages, ce qui a un peu amélioré ses finances ; mais il est presque toujours constamment à sec.

Malgré son existence dissolue, Lysanthir est un serviteur de la reine très loyal, qui ne passe absolument rien à ses gens lorsqu'il s'agit du service de la couronne. C'est un excellent guerrier qui apprécie les bonnes bagarres, et qui s'embarque souvent sur les navires elfiques en tant que simple marin pour le plaisir de l'aventure et du combat.

Marikoth Korianthil

Elfe (G12, chevalier) : CA 2 ; VD 12 ; pv 76 ; TAC0 9 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large) ou 1d8 + 1 (lance de cavalerie lourde +3) ; AL CB ; For 17 ; Dex 16 ; Con 13 ; Int 12 ; Sag 11 ; Cha 15

Compétences martiales : Arc long, dague, fléau de cavalier, lance de cavalerie, bâton, épieu, épée large

Compétences diverses : Équitation (cheval), Armurier, Endurance, Pistage

Adoubé « le plus brave des braves » par la reine, le chef des chevaliers n'en répond qu'à Keryth Blackhelm en ce qui concerne le commandement des armées de l'Éternelle-Rencontre. Pendant les siècles qui précédèrent son arrivée sur l'île, le Seigneur Marikoth combattit sans relâche pour défendre les communautés elfiques de Féerune. Aujourd'hui, c'est un elfe tranquille, aux cheveux argentés et aux yeux enfoncés, qui arbore en permanence une expression méfiante. Il possède une *lance de cavalerie lourde* +3 et une *épée vorpale*, et porte généralement une armure de plates elfique et un *heaume de courage* (voir *le Manuel Complet des Elfes* pour plus de détails concernant cet objet).

Mourn

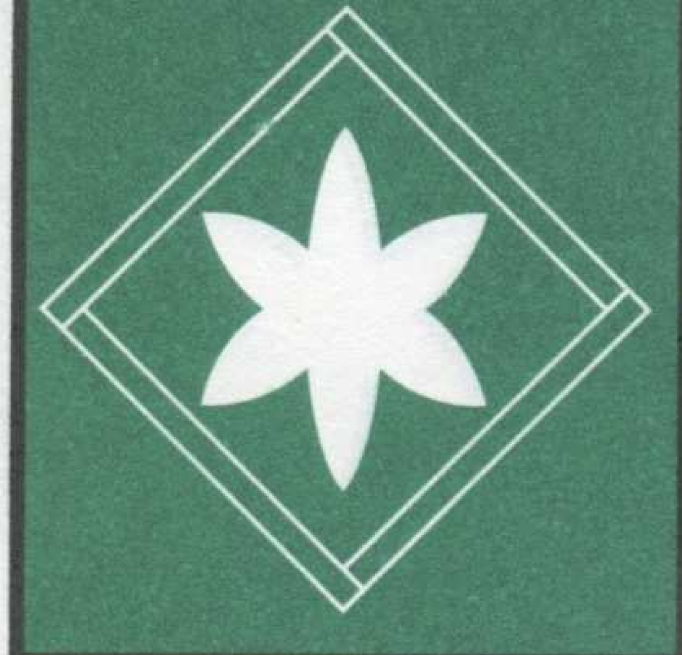
Drow (V12) : CA 7 ; VD 12 ; pv 40 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 1d8 (rapière) ou 1d4+ poison (dague) ; AL CM ; For 15 ; Dex 16 ; Con 14 ; Int 16 ; Sag 11 ; Cha 11

Compétences martiales : Sarbacane, arc court, arbalète, dague, rapière

Compétences diverses : Combat Aveugle, Déguisement, Contrefaçon, Jeu, Acrobatie

Mourn est l'unique survivant d'une maison drow qui eut le malheur de tenter de détruire une maison rivale et d'échouer. Il fut épargné en échange de la promesse d'abandonner son nom et de servir les autres maisons drows en tant qu'assassin.

Il s'accommoda très bien de sa nouvelle vie, qui consistait à abattre les drows renégats et les



ennemis en tout genre de son peuple, et à parcourir le monde de nuit. Il passa rapidement maître dans l'art de se déguiser et de se déplacer en passant inaperçu. Sa véritable apparence est remarquable : il est grand, possède une longue chevelure blanche et porte généralement une armure d'écailles noire.

Sa mission actuelle est des plus difficiles : il doit assassiner Dame Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias, ambassadrice des adorateurs de la déesse drow bonne Eilistraee auprès de la Reine Amlaruil. Pour l'instant, Karsel'lyn se trouve sur l'Éternelle-Rencontre, hors de portée de la dague empoisonnée de Mourn. Mais la dame drow et ses hôtes ignorent que l'assassin attend dans l'ombre et se prépare au moment où sa proie quittera l'île.

Rennyn Ælorothi

Elfe (G9/M9/V9, infiltrateur) : CA 4 ; VD 12 ; pv 54 ; TAC0 12 ; #AT 3/2 ; Dég 1d6 (épieu) ; AL CB ; For 14 ; Dex 17 ; Con 12 ; Int 16 ; Sag 11 ; Cha 12

Compétences martiales : Arc long, dague, épieu, épée large, trident, marteau de guerre

Compétences diverses : Combat Aveugle, Jonglerie, Fabrication d'Arc et de Flèches, Herboristerie, Connaissance des Sorts

Rennyn est l'un des espions les plus efficaces d'Amlaruil. C'est un elfe doré séduisant mais à la personnalité glaciale. Il est parfaitement capable de feindre s'intéresser à quelque chose ou à quelqu'un pour obtenir ce qu'il veut, mais sa véritable nature est très distante.

Il part souvent en mission sur le continent, où il adore se faire passer pour un ménestrel, un conjurateur ou autre baladin. Rennyn est également capable de modifier son apparence grâce à la magie, et arbore rarement la même tenue deux fois.

Dame Ryllæ Marchevent

Elfe (G13/M13) : CA 5 ; VD 12 ; pv 50 ; TAC0 8 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (+1 grâce à sa Force) ; AL CB ; For 16 ; Dex 14 ; Con 14 ; Int 17 ; Sag 13 ; Cha 14

Compétences martiales : Arc long, arbalète lourde, harpon, couteau, étoile du matin, épieu, épée large (spécialiste)

Compétences diverses : Sens de l'Orientation, Expertise Maritime, Nage, Météorologie, Histoire Ancienne, Astrologie, Navigation

Sorts : 5/5/5/4/4/2

Dame Marchevent commande la flotte de l'Éternelle-Rencontre. Capitaine, guerrière et magicienne expérimentée, elle est l'une des elfes les plus accomplies de l'Île Verte. Elle est très ouverte et n'hésite pas à montrer ses émotions, ce qui est surprenant de la part d'une elfe dorée. Ses yeux verts et ses cheveux roux reflètent un esprit aussi impétueux que les mers sur lesquelles elle navigue.

La plupart des gens pensent que Dame Ryllæ doit avoir un ou deux ancêtres elfes aquatiques, tant son amour de la mer est grand. Elle semble mal à l'aise sur la terre ferme, préférant sentir le pont d'un bateau tanguer sous ses pieds. Elle s'aventure rarement loin de son vaisseau, le *Dauphin*, et ne se sépare jamais de son *sabre d'abordage +3*. Elle compte beaucoup d'amis parmi les elfes aquatiques, et possède une perle que lui a donné le roi Elashor en personne.

Le *Dauphin* passe son temps à patrouiller dans les eaux de l'Éternelle-Rencontre. Bien qu'elle navigue généralement accompagnée d'une escorte de bateaux-cygnes, Ryllæ s'en va parfois toute seule au-delà des Récifs de la Houle, près des rivages de Moray et de Gwyneth, où la vision de ses voiles blanches étincelantes portant le blason de la Reine Amlaruil est considérée comme un signe de bonne fortune par le Ppeuple.

Dame Ryllæ est infatigable. Nul ne sait ce qu'elle recherche ainsi en mer, et elle moins que tout autre. Mais elle continue à naviguer, fière et loyale envers sa reine, toujours impatiente de se colleter avec les vagues.

Shanyrria Alenuath

Elfe (G12/M12, chantelameuse) : CA 6 ; VD 12 ; pv 65 ; TAC0 9 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large) ; AL NB ; For 15 ; Dex 17 ; Con 15 ; Int 15 ; Sag 9 ; Cha 16

Compétences martiales : Hache de bataille, arc long, dague, lance de cavalerie, épée large, cimeterre

Compétences diverses : Armurier, Combat Aveugle, Endurance, Survie

Sorts : 4/4/4/4/4/1



Shanyrria est membre du groupe de guerriers/mages très fermé connu sous le nom de chantelameurs. Ardente défenseur de la nation elfique, elle n'effectue que de courts séjours à l'Éternelle-Rencontre, et passe le plus clair de son temps sur le continent à aider les elfes éparpillés qui préfèrent rester sur Féerune. Elle se rend également souvent en Evéreska, et effectue des missions contre les suivants de Cyric ou des agents de Château-Zhentil.

Shanyrria est une elfe argentée atypique, avec ses cheveux auburn et ses yeux marron doré. Certains affirment qu'elle possède des ancêtres humains, mais elle le nie farouchement. Elle arbore des peintures de guerre particulièrement bizarres et exotiques, ainsi qu'une longue tresse de plumes et de cailloux dans ses cheveux.

Elle est vive et amicale, et adore les activités de plein air : chasser, pêcher ou nager dans les rivières et les lacs de l'île. Elle passe beaucoup de temps seule dans les bois, et est très amie avec une tribu de centaures.

Seigneur Sharian Korianthil

Elfe (G15, Cavalier du Vent) : CA 9 ; VD 12 ; pv 68 ; TAC0 6 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large ou arc long) ; AL CB ; For 15 ; Dex 17 ; Con 17 ; Int 13 ; Sag 9 ; Cha 13

Compétences martiales : Hache de bataille, arc long, arbalète, dague, épieu, fronde, épée large, cimeterre, trident

Compétences diverses : Maîtrise des Animaux, Équitation (aigle), Équitation (cheval), Chasse, Course

Le chef des aquiliers passe pour légèrement fou auprès des autres habitants de l'Éternelle-Rencontre. C'est un elfe argenté séduisant, paré de tatouages sauvages, de plumes et de peintures de guerre.

Monté sur son aigle Verronthar, le Seigneur Sharian est réputé pour ses attaques quasi suicidaires, ses acrobaties à dos d'aigle et ses démonstrations martiales complexes. Ses exploits terrestres ne sont pas moins impressionnants, et incluent de sauvages festivités avec les races sylvaines, des concours de buveurs d'alcool, de torrides histoires d'amours et de (très) fréquentes bagarres. Sharian semble avoir un don particulier pour se mettre à dos tous les elfes dorés de l'île.

Malgré son style de vie échevelé, Sharian a également la réputation justifiée d'être un féroce guerrier, totalement dévoué à la reine et déterminé à défendre l'Éternelle-Rencontre quel que soit le prix à payer pour ça. Lui et ses troupes constituent l'une des forces militaires les plus puissantes de l'île. Ils passent beaucoup de temps à s'entraîner en vue du jour où ils devront passer à l'action.

Skalanis

Elfe (R14) : CA 8 ; VD 12 ; pv 87 ; TAC0 7 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large) ou 1d6 (arc long) ; AL CB (tendances neutres) ; For 15 ; Dex 16 ; Con 15 ; Int 13 ; Sag 15 ; Cha 15

Compétences martiales : Hache de bataille, sarbacane, arbalète légère, arc long, dague, épieu, épée large, cimeterre

Compétences diverses : Agriculture, Sens de l'Orientation, Allumage de Feu, Pêche, Météorologie, Survie, Herboristerie

Sorts : 3/2/2

Ce célèbre champion des elfes verts parcourt les forêts de l'Éternelle-Rencontre, en évitant la compagnie des elfes dorés et argentés ; il est l'avocat et le porte-parole des diverses tribus d'elfes verts qui vivent dans les profondeurs des bois. Il respecte Amlaruil et obéit à ses ordres, mais a toujours refusé de la considérer comme la reine de tous les elfes de Toril.

Skalanis est d'une beauté sauvage avec ses longs cheveux noirs et ses pommettes hautes. Son visage porte une longue cicatrice blanche — souvenir d'une rencontre avec un ours-hibou sur le continent. Ses yeux sont noirs avec des reflets argentés. Il possède un *arc +3* et la flèche *Aileblanche*, qui est une *flèche +3* permanente. Il n'utilise cette dernière qu'en cas d'extrême nécessité, et a toujours réussi à la récupérer intacte jusqu'à présent.



Tanyl Evanara

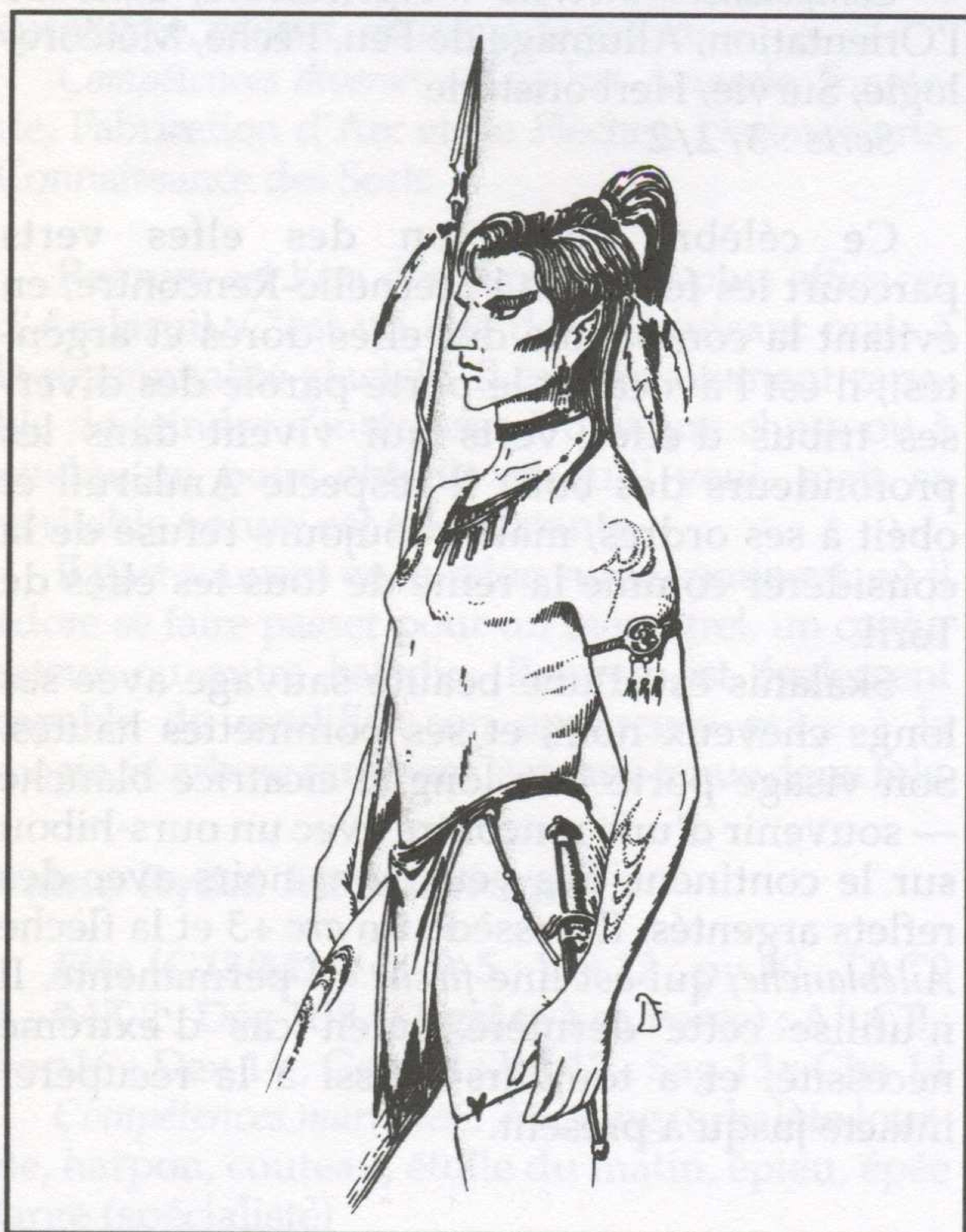
Elfe (G14/M14, sorcier de guerre) : CA 7 ; VD 12 ; pv 60 ; TAC0 8 ; #AT 2 ; Dég 1d8 (épée large) ; AL CB ; For 15 ; Dex 14 ; Con 13 ; Int 18 ; Sag 14 ; Cha 11

Compétences martiales : Arc long, dague, fléau de cavalier, lance de cavalerie, fronde, épieu, épée large, trident

Compétences diverses : Fabrication d'Arc et de Flèches, Navigation, Course, Pistage, Herboristerie

Sorts : 5/5/5/4/4/2/1

Tanyl est le sorcier de guerre en chef de la Tour du Soleil. En tant que guerrier/magicien, il n'a pas son pareil sur toute l'île, et son dévouement envers les intérêts de l'Éternelle-Rencontre est légendaire. Il a inventé de nouveaux sorts pour protéger son peuple contre d'éventuels envahisseurs, et il est particulièrement doué pour ceux de nature militaire.



Grand et mince, même pour un elfe, Tanyl présente une silhouette étonnante dans sa cotte de mailles enchantée et son heaume de dragon étincelant. Son épée, *Tanduras,* agit comme une *lame voleuse de vie* contre les adversaires d'alignement mauvais, et son *anneau de renvoi des sorts* l'aide à résister à la magie hostile.

Tyssaklera

Dragon fée (Grand Ver) : CA 5 (1 lorsqu'elle est invisible) ; VD 6/V 24 (A) ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1d2 ; AS Souffle, sorts ; DS Invisibilité ; RM 96 % ; AL CB

Sorts : 5/5/5/5/5/3/2/1

Tyssaklera est la reine de tous les dragons fées des Royaumes Oubliés — c'est du moins ce qu'elle affirme : ses semblables du continent n'ont peut-être jamais entendu parler d'elle. Elle est sans doute le plus vieux dragon fée de tout Toril — à tel point qu'elle ne se rappelle plus de son âge exact. Sa robe est entièrement noire, bien que ses ailes possèdent des reflets aux couleurs de l'arc-en-ciel. Elle est plus sérieuse que ses sujets, ayant acquis une certaine sagesse au fil du temps. Cela ne signifie pas qu'elle n'aime pas faire quelques bonnes blagues à l'occasion ; mais il lui arrive aussi de se concentrer sur des sujets plus sérieux, comme la santé de l'Éternelle-Rencontre et le maintien des bonnes relations avec la Reine Amlaruil.

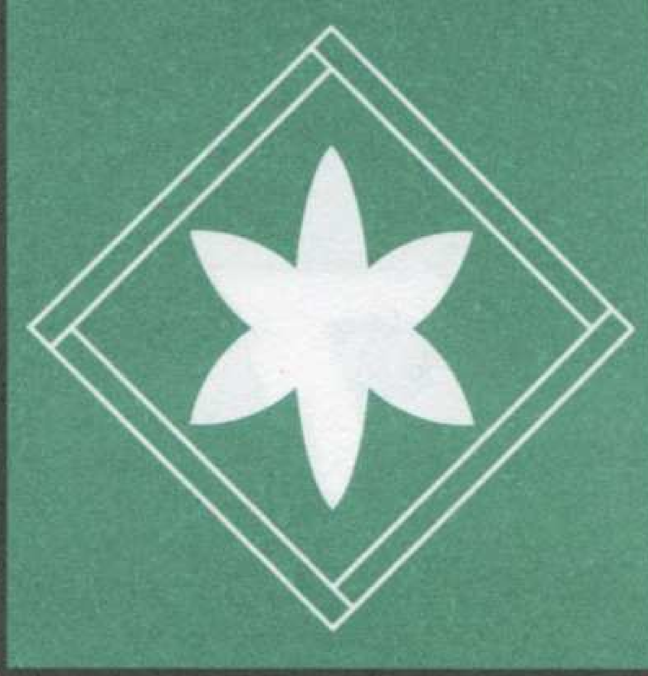
La reine des dragons fées vit dans un chêne massif, près des Prairies Lointaines, entourée d'une cour de douzaines de ses semblables. Elle s'est constitué un petit trésor, plus par respect de la tradition qu'autre chose. On dit que le trésor en question contient un très vieil artefact elfique.

Dame Verrona Eroth

Elfe (G12) : CA 7 ; VD 12 ; pv 50 ; TAC0 9 ; #AT 3/2 ; Dég 1d8 (épée large) ou 1d6 (lance de cavalerie légère) ; AL CB ; For 15 ; Dex 15 ; Con 12 ; Int 14 ; Sag 16 ; Cha 15

Compétences martiales : Arc long, dague, fléau de cavalier, lance de cavalerie, bâton, épieu, épée large

Compétences diverses : Équitation (cheval), Connaissance des Animaux, Chasse, Survie, Pistage



Dame Verrona commande la cavalerie à dos de licorne de l'Éternelle-Rencontre. C'est une elfe calme et réservée, connue dans toute l'île pour ses talents de guerrière et de chef militaire. Elle sert son peuple loyalement, mais ne semble pas avoir le cœur à l'ouvrage. Elle déteste la violence et prie constamment les Seldars pour que l'Éternelle-rencontre ne connaisse jamais la guerre. Plus que tout autre elfe, il semble que Verrona réalise la dévastation que causerait l'invasion de l'Éternelle-Rencontre, et elle espère sincèrement qu'un tel événement ne se produira jamais.

Yathaghera, la Reine Ailée

Demi-déesse pégase : CA 1 ; VD 24/V 48 ; pv 50 ; TAC0 10 ; #AT 3 ; Dég 1d8 (x2)/1d10 ; AL CB ; For 20 ; Dex 16 ; Con 18 ; Int 15 ; Sag 16 ; Cha 17

Sorts : 4/4/4/4/4/1 (magicien)

Yathaghera gouverne les pégases de l'Éternelle-Rencontre, et, en principe, les licornes, qui la respectent mais ne lui prêtent généralement pas attention. Bien qu'elle apparaisse sous la forme d'un magnifique pégase à la crinière argentée abondante et aux ailes brillant des couleurs de l'arc-en-ciel, Yathaghera est en fait la fille d'Eachthighern, le dieu des licornes et des pégases. C'est une demi-déesse liée à Toril et au Plan Primaire.

Bien que Yathaghera n'ait pas de culte, elle possède plusieurs capacités spéciales de très loin supérieures à celles d'un pégase normal. De



plus, elle peut jeter des sorts comme un clerc de 18ème niveau, faire un *soin des blessures graves* trois fois par jour, et régénérer ses points de vie au rythme d'un par round, même après être tombée à 0 point de vie ou moins. Elle peut également se métamorphoser à volonté et prendre la forme d'une femelle elfe à tête de cheval, ce qu'elle fait généralement pour traiter avec les elfes.

CHAPITRE 7

Personnages elfes de l'Éternelle-Rencontre

L'Éternelle-Rencontre abrite toutes sortes d'elfes. Ce chapitre présente certaines des sous-races et profils des habitants de l'île, et fournit des indications de jeu. Quelques-uns des profils ont déjà figuré dans *le Manuel Complet des Elfes*, et sont donc présentés ici de façon assez générale ; d'autres, comme les chevaliers elfiques, sont décrits en détails.

Sous-races elfiques

On peut trouver des membres de quatre des cinq sous-races sur l'Éternelle-Rencontre : les elfes dorés, argentés, verts et aquatiques. Vous pouvez les utiliser avec les ajustements raciaux standards décrits dans *le Manuel des Joueurs*, mais les paragraphes suivants contiennent des indications vous permettant de les individualiser. De plus, vous y trouverez également une méthode pour développer des PJ elfes aquatiques.

Elfes dorés

Les elfes dorés de Toril ressemblent à la sous-race connue sur d'autres mondes (et décrite dans *le Manuel Complet des Elfes*) sous le nom d'elfes gris. C'est une source de confusion pour les visiteurs étrangers à Toril, car les elfes argentés des Royaumes Oubliés sont parfois appelés elfes gris ; c'est pourquoi nous n'emploierons ici que les termes d'elfes argentés et dorés. Ces derniers reçoivent le bonus normal de +1 en Dextérité et le malus de -1 en Constitution. Comme ils sont des cavaliers nés, ils bénéficient également d'un bonus de +1 sur tous leurs jets d'Équitation.

Aux yeux des étrangers, les elfes dorés peuvent paraître renfermés et taciturnes. La plupart des gens les trouvent hautains et arrogants. Telle est l'apparence qu'ils se donnent ; mais en réalité, les Ar-Tel'Quessir sont des êtres sensibles et émotifs, dotés d'un sens profond de la justice, de la miséricorde, de l'amour et du chagrin. Malheureusement, ils font rarement assez confiance aux étrangers pour leur révéler la profondeur de leurs sentiments. Mais quelquefois, ils se sentent assez proches d'amis ou de compagnons d'aventure non-elfes pour leur faire l'honneur de partager leurs sentiments avec eux.

Les elfes dorés sont obsédés par la perfection ; ce qui n'est guère étonnant si l'on considère leur longévité. Chacun d'eux est capable de travailler pendant plusieurs années sur un projet relativement simple, et n'agit jamais de façon précipitée. La seule exception à cette règle est le combat, où une réflexion trop longue peut s'avérer fatale.

Elfes argentés

Les elfes argentés, ou Teu-Tel'Quessir, sont aussi appelés elfes gris ou elfes de la lune. Côté caractère, ils ressemblent beaucoup aux hauts-elfes décrits dans *le Manuel Complet des Elfes*. Les PJ elfes argentés peuvent adopter les ajustement raciaux standards, ou bien subir une pénalité de -1 en Sagesse plutôt qu'en Constitution, ce qui reflète leur léger manque de jugement et leur physique plus robuste que celui des elfes dorés.

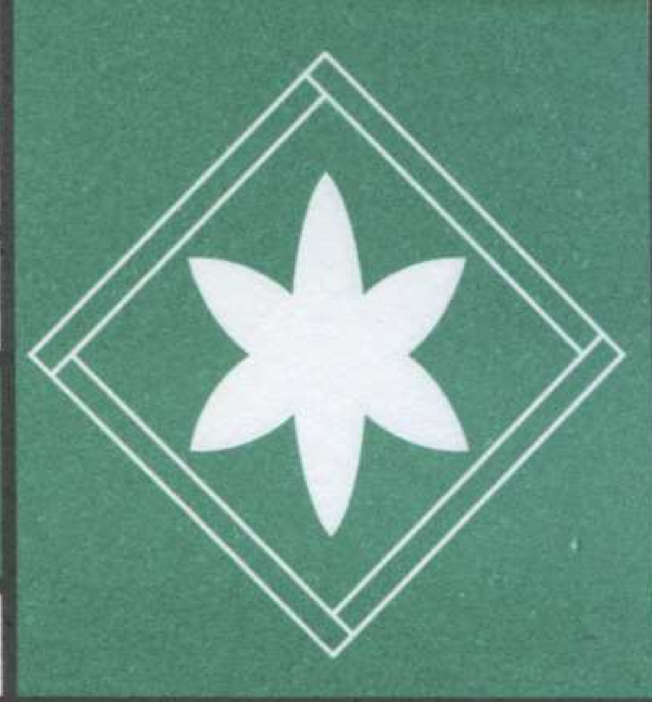
Les elfes argentés sont exubérants, extravertis et je-m'en-foutistes. Ils possèdent un sens de l'humour, un amour de la beauté et du rire très développés ; mais ils sont également capables de plonger dans des abîmes de mélancolie et de désespoir en l'espace d'un seul instant. Leur caractère lunatique suffit souvent à distraire leurs compagnons non-elfes, et même parfois les elfes dorés qui les entourent.

Elfes verts

Les elfes verts (sauvages) de l'Éternelle-Rencontre peuvent adopter les ajustements raciaux standards, ou prendre à la place +1 en Force et -1 en Sagesse.

Les Sy-Tel'Quessir sont des adorateurs de la nature qui célèbrent le culte de Rillifane Rallathil et autres déités sylvaines. Contrairement aux autres sous-races elfiques, ils ont le droit de devenir druides.

Les elfes verts sont souvent des solitaires. Même lorsqu'ils voyagent en compagnie d'autres aventuriers, ils ont l'habitude de disparaître pendant de longues périodes pour s'adonner au culte de leurs dieux et à la pratique de rituels personnels. Il est rare qu'ils s'attachent à des étrangers au point de se montrer mieux que froidement polis avec eux. Mais on dit qu'une fois sous l'emprise de l'alcool, les elfes verts ont tendance à abandonner leurs manières hautaines.



Elfes aquatiques

Les elfes aquatiques de l'Éternelle-Rencontre jouissent d'un bonus de +1 en Dextérité, mais subissent un malus de -1 en Intelligence à cause des limitations inhérentes à la vie sous-marine. Leur +1 au toucher ne s'applique pas aux arcs, mais aux épieux et aux tridents.

Les elfes aquatiques doivent effectuer un jet de Constitution pour chaque heure passée hors de l'eau ; le premier dans des conditions normales, et les suivants avec un malus cumulatif de -1. Lorsqu'ils ratent un jet, ils s'évanouissent et meurent en l'espace de 1d6 heures à moins d'être ramenés dans l'eau entre-temps.

Les elfes aquatiques s'aventurent rarement sur la terre ferme et ne sont pas du bois dont on fait les aventuriers. Leur premier souci consistant à défendre leurs cités, ils doivent avoir de très bonnes raisons pour quitter celles-ci.

Profils de personnages

L'Éternelle-Rencontre abrite des elfes de toutes les classes ou combinaisons de classes. Les profils suivants conviennent également à des PJ de cette race. Ceux qui ont déjà été publiés ailleurs sont mentionnés à titre indicatif, et les nouveaux sont décrits en détail. Certains comportent les sous-races les plus susceptibles de les adopter ; mais vous ne devez pas considérer cette indication comme une restriction. Si vous avez envie de jouer un elfe doré magicien sauvage, surtout ne vous privez pas de ce plaisir.

Profils de guerrier

Archer

Vous trouverez ce profil dans *le Manuel Complet des Elfes*. Les archers elfes sont très nombreux sur l'Éternelle-Rencontre, et la plupart y servent d'éclaireurs ou de gardes. Les elfes argentés constituent la majorité de leurs effectifs, suivis de près par les elfes verts.

Alicornaires

Description : Ce profil ne peut être adopté que par des guerrières elfes de sexe féminin. Chaque année, celles-ci se rendent dans les bois de l'Éternelle-Rencontre, dans l'espoir d'y trouver une licorne qui accepterait de les servir pendant un an. Dans le cas d'une PJ, la licorne acceptera de la servir indéfiniment, pourvu que celle-ci la traite bien.

Plusieurs centaines de ces alicornaires servent la Reine Amlaruil en tant que troupes d'élite ; mais certaines vivent sur Féerune où elles mènent une existence d'aventurières, de mercenaires ou d'agents de l'Éternelle-Rencontre.

Restrictions : Les alicornaires doivent posséder les caractéristiques minimum suivantes : Force 13, Dextérité 16, Constitution 15, Sagesse 13, Charisme 15

Rôle : Tous les elfes traitent les alicornaires avec un respect quasi religieux. Celles-ci ont pour devoir sacré de défendre l'Éternelle-Rencontre et, comme les chevaliers elfiques, elles sont mobilisables immédiatement en cas de besoin. Certaines d'entre elles accomplissent parfois des missions sur Féerune pour le compte de la Reine Amlaruil.

Talents secondaires : Palefrenier

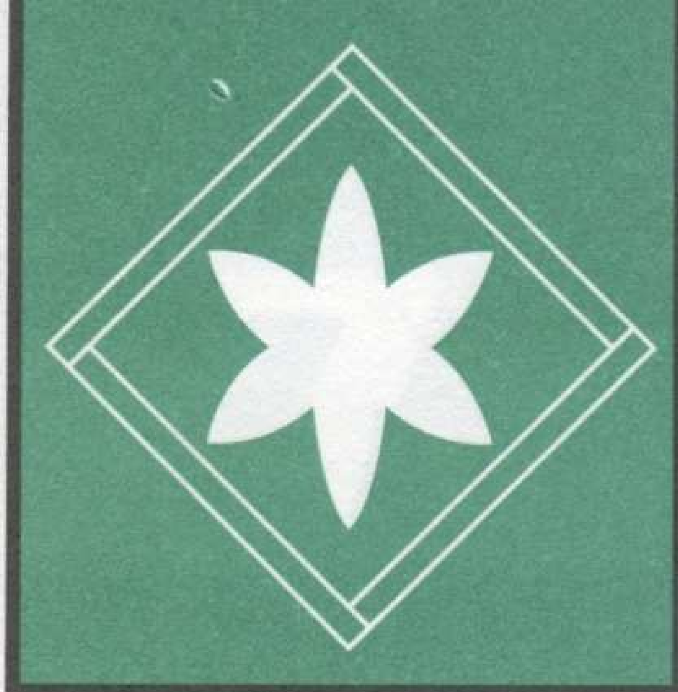
Compétences martiales : *Requises :* Lance, arc (n'importe lequel). *Recommandées :* Toutes les armes de cavalerie, fléau, masse, ou pic, épieu, épée.

Compétences diverses : *Bonus :* Maîtrise des Animaux, Équitation (terrestre, licorne ; générale). *Recommandées :* Dressage d'Animaux, Sens de l'Orientation (général), Chasse, Survie (guerrier).

Équipement : Pas de pré-requis.

Avantages spéciaux : Les alicornaires bénéficient d'un bonus de +5 sur le jet de réaction des licornes qu'elles rencontrent, et peuvent communiquer librement avec leur monture.

Chaque cavalière reçoit une licorne pour monture, celle-ci acceptant de la servir pendant un an. Ensuite, chaque année, le MD doit faire un jet de réaction pour la licorne (avec l'ajustement de +5 mentionné ci-dessus) sur la colonne « Indifférent » de la table, quel que soit le degré d'entente entre monture et cavalière. Sur un résultat de « Prudent », refaites un jet sans ajustement. Sur un résultat de « Menaçant » ou « Hostile », la licorne s'en va, et la cavalière doit en attirer une autre. Sur n'importe quel autre résultat, la licorne accepte de servir pendant encore un an.



Options de richesse : Les alicornaires reçoivent la même somme de départ que tous les autres guerriers.

Barbare

De nombreux elfes verts adoptent ce profil, décrit en détail dans *le Manuel Complet du Guerrier*.

Barbaresque

Les elfes verts et argentés choisissent souvent ce profil, et sont très nombreux à arpenter les forêts de l'Éternelle-Rencontre. Un certain nombre d'entre eux se trouvent encore sur le continent, parcourant ses bois en solitaire, cherchant l'aventure ou louant leurs services comme guides. Ces guerriers constituent également une part importante des défenses de l'Éternelle-Rencontre.

Bretteur

Les elfes argentés sont très attirés par ce profil, décrit en détail dans *le Manuel Complet du Guerrier*. La personnalité héroïque et le comportement insouciant des bretteurs conviennent parfaitement aux Teu-Tel'Quessir, si bien qu'il en existe plusieurs régiments au service de la reine sur l'Éternelle-Rencontre. Ils sont célèbres pour leur manque de discipline et leurs manières peu orthodoxes.

Cavaliers du vent

Les cavaliers du vent de l'Éternelle-Rencontre sont ceux qui montent les pégases, les dragons et les aigles géants dans le but de défendre l'île. Ils font partie des forces d'élite de la Reine Amlaruil. Les elfes argentés, avec leur nature audacieuse, aiment beaucoup ce profil ; mais beaucoup d'elfes dorés l'adoptent également.

En ce qui concerne les montures, la préférence des elfes argentés va aux aigles géants. Ils élèvent et domestiquent certains de ces immenses rapaces qui ont donné leur nom aux Collines de l'Aigle, et forment l'un des corps d'élite des forces défensives de l'Éternelle-Rencontre, les aquiliers.

Seuls les plus braves et les plus fous des elfes argentés choisissent de devenir aquiliers. Les voyages glaciaux à travers les cieux tourmentés qui surplombent l'Éternelle-Rencontre sont une expérience à la fois fantastique et terrifiante, et combattre depuis le dos d'un aigle géant est difficile et dangereux. Les aquiliers Teu-Tel'Quessir sont souvent considérés, même par leurs semblables, comme légèrement fêlés — mais néanmoins traités avec beaucoup de respect.

Les elfes dorés, quant à eux, préfèrent la discipline et la mortelle précision dont les pégases sont capables. Ces magnifiques chevaux ailés sont plus faciles à contrôler ; de plus, il est possible de leur apprendre à attaquer en groupe ou à voler en formation. Les cavaliers du vent elfes dorés sont excessivement fiers, ils défendent la reine très loyalement et se montrent beaucoup plus disciplinés que leurs cousins argentés.

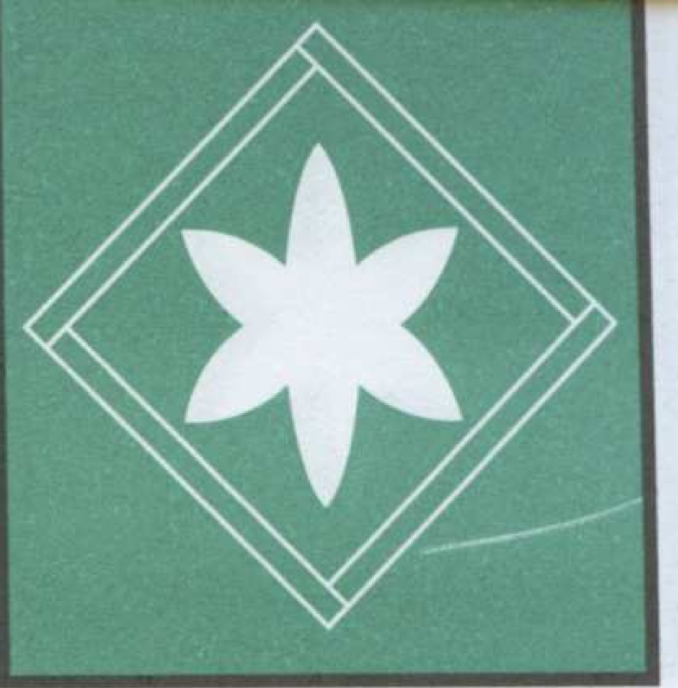
Chevalier elfique

Description : Seuls les meilleurs des guerriers elfes dorés sont choisis pour devenir des chevaliers, les défenseurs d'élite de l'Éternelle-Rencontre. Resplendissants dans leurs armures de plates brillantes, juchés sur le dos de fiers chevaux de lune, armés de longues lances blanches et d'épées longues enchantées, les chevaliers elfiques sont une poignée de guerriers invincibles valant chacun douze combattants ordinaires.

La tradition veut que les chevaliers elfiques soient des elfes dorés, bien qu'ils aient parfois proposé à des membres d'autres races de rejoindre leurs rangs. Une légende affirme qu'il y a plusieurs siècles, les chevaliers de la Cour Elfique de Myth Drannor offrirent à la Sha'Quessir humaine Mirabella de l'adouber ; mais la plupart des elfes pensent qu'il ne s'agit que d'une fable.

Restrictions : Les chevaliers elfiques doivent être d'alignement bon, et posséder les caractéristiques minimales suivantes : Force 14, Dextérité 16, Constitution 15, Sagesse 12

Rôle : Les chevaliers sont parmi les meilleurs défenseurs du royaume, et les protecteurs personnels de la reine. La plupart d'entre eux doivent rester sur l'Éternelle-Rencontre, afin d'être disponibles pour exécuter les ordres de la reine ; mais certains s'aventurent quand même sur le continent, en gardant le contact avec Amlaruil par l'intermédiaire de *runes elfiques*.



Compétences martiales : *Requises :* Lance (n'importe laquelle, au choix du joueur), épée (idem), arc long. *Recommandées :* Hache de bataille, dague, javelot.

Compétences diverses : *Bonus :* Équitation (terrestre, cheval), Héraldique. *Recommandées :* Maîtrise des Animaux, Dressage d'Animaux, Étiquette (générale), Endurance, Armurier, Jeu (guerriers)

Équipement : Les chevaliers elfes doivent commencer leur carrière avec une épée, et acheter une cotte de mailles ou une armure de plates elfiques dès que possible.

Avantages spéciaux : Les chevaliers reçoivent un bonus de +1 au toucher avec une lance de cavalerie, et un +1 supplémentaire à l'arc et à l'épée tous les trois niveaux d'expérience acquis (en plus des bonus elfiques normaux avec ces armes). Ils bénéficient également d'un +1 au toucher lorsqu'ils combattent des drows, et d'un +4 aux jets de réaction de tous les autres elfes envers eux.

Tous les chevaliers elfiques commencent leur carrière avec un cheval de lune pour monture (voir Chapitre 9).

Limitations spéciales : Les chevaliers elfiques doivent suivre un code d'honneur, de la même façon que les preux (voir ce profil dans *le Manuel Complet du Guerrier*). Ils doivent défendre les elfes en danger et combattre tous les orques, les gobelins, les drows, les géants et autres créatures mauvaises qu'ils rencontrent.

La plupart d'entre eux ont de forts a priori contre les nains ; au mieux, ils tolèrent la présence de ceux-ci.

Options de richesse : Les chevaliers elfiques reçoivent les 5d4 x 10 po de départ de tous les guerriers.

Chevaucheur de bête

Les cavaliers elfes adoptent souvent ce profil, décrit dans *le Manuel Complet du Guerrier*. Reportez-vous également au profil de cavalier du vent dans *le Manuel Complet des Elfes*, et à celui d'alicornaire décrit dans ce supplément. Les anciens maîtres-dragon de l'Éternelle-Rencontre sont également des chevaucheurs de bêtes.

Coureur des bois

Ce profil se trouve dans *le Manuel Complet des Elfes*. La plupart des coureurs des bois de l'Éternelle-Rencontre sont des elfes verts, car ce profil de rôdeur convient parfaitement à leur tempérament indépendant.

Guerrier sauvage

Les elfes verts particulièrement primitifs adoptent souvent ce profil, décrit dans *le Manuel Complet du Guerrier*.

Profils de prêtre

Animaliste

Description : Certains prêtres elfes verts de Rillifane Rallathil vivent à l'écart de leurs semblables, recherchant la solitude au plus profond des forêts. Ceux qui suivent ce chemin pendant suffisamment longtemps gagnent le droit d'apprendre les rituels d'animalisme secrets connus des prêtres plus âgés.

L'animalisme est une forme spéciale de métamorphose magique, qui consiste à utiliser la peau et d'autres morceaux du corps d'un animal pour adopter sa forme. Les autres elfes verts évitent généralement les animalistes, mais se tournent vers eux en temps de crise ou lorsqu'ils ont besoin de conseils pour résoudre certains problèmes majeurs de la tribu.

Restrictions : Les animalistes doivent vénérer Rillifane Rallathil, ou l'un des autres Seldars orientés vers la nature, comme par exemple Solonor Thelandira ou Erevan Ileserë.

Rôle : Les tribus d'elfes verts traitent les animalistes avec un grand respect et une certaine crainte, les croyant dangereux et incontrôlables. Ces derniers sont là pour aider leur tribu en cas de danger, et pour découvrir les secrets de la nature.

Talents secondaires : Les animalistes peuvent choisir un talent parmi les suivants : Pêcheur, Forestier ou Chasseur.

Compétences martiales : Les animalistes sont encore plus primitifs que la plupart des elfes verts. À la création, ils ne peuvent choisir leurs compétences martiales que parmi les suivantes : arc long,



arc court, gourdin, dague, javelot, couteau, épieu.

Compétences diverses : *Bonus :* Sens de l'Orientation (général). *Recommandées :* Allumage de Feu, Nage, Tissage (général), Premiers Secours, Herboristerie (prêtre).

Équipement : Les animalistes ne peuvent acheter que des armures de cuir et des armes qu'ils maîtrisent déjà à la création.

Avantages spéciaux : Les animalistes sont spécialisés en métamorphose. Ce n'est pas la même chose que la lycanthropie, bien que l'on puisse discerner quelques similarités entre les deux. Les animalistes peuvent passer d'une forme à l'autre à volonté, et gardent leur intelligence humaine même sous forme animale.

À sa création, un prêtre animaliste doit partir dans les bois pour jeûner et méditer. Au bout de 1d4 jours, son animal-totem lui apparaît. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante pour déterminer le type d'animal, ou laissez votre MD le choisir.

Jet de dés	Animal
1	Corbeau
2	Faucon
3	Coyote ou cooshee
4	Renard
5	Loutre de mer
6	Raton laveur
7	Lapin
8	Lynx
9	Lion des montagnes ou cath shee
10	Ours

Le prêtre doit alors suivre l'animal en question pendant 1d4 jours ; et à la fin de cette période on dit qu'il a acquis l'illumination et la sagesse nécessaires pour prendre la forme de celui-ci.

La fréquence et la durée des changements de forme du prêtre augmentent au fil des niveaux, selon la table suivante.

Niveau	Fréquence	Durée
1	Une fois/3 jours	2d6 heures
2-3	Une fois/2 jours	2d10 heures
4-6	Une fois/jour	2d20 heures
6-10	Une fois/jour	3d20 heures
11 +	À volonté	Indéfinie





Un prêtre animaliste adopte la forme de son animal-totem et toutes les caractéristiques de celui-ci (à l'exception de l'Intelligence) ; ces dernières restent toujours les mêmes, quelle que soit l'évolution du prêtre en niveaux d'expérience. Un prêtre tué sous sa forme animale doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle, sans quoi sa forme elfique meurt également. S'il réussit son jet, il reste seulement dans le coma pendant 2d4 jours.

Options de richesse : Les animalistes commencent leur carrière avec 2d6 x 5 po seulement.

Barbare/berserker

Les prêtres elfes barbares sont le plus souvent d'extraction elfe verte, bien que l'on trouve également des elfes argentés parmi eux. Ce profil est décrit dans *le Manuel Complet du Prêtre.*

Herboriste

Bien évidemment, la plupart des elfes qui adoptent ce profil, décrit dans *le Manuel Complet des Elfes*, sont des elfes verts. Le royaume de l'Éternelle-Rencontre regorge de plantes rares et merveilleuses, et les herboristes elfes verts sont particulièrement doués pour les trouver, les identifier et en faire le meilleur usage possible.

Pacifiste

Beaucoup d'elfes, et en particulier les prêtres de Sehanine, Hanali Celanil et Labelas Enoreth adoptent ce profil, décrit dans *le Manuel Complet du Prêtre.*

Prêtre sauvage

Les prêtres des tribus elfes vertes primitives adoptent souvent ce profil, qui est décrit dans *le Manuel Complet du Prêtre.*

Prophète

Les prophètes elfes sont rares, mais les elfes de l'Éternelle-Rencontre attachent une grande importance à leurs prédictions. La plupart sont des elfes dorés. Ce profil est décrit en détail dans *le Manuel Complet du Prêtre.*

Sœur-totem

Description : Une poignée de prêtresses elfes argentées ont encore recours aux anciennes pratiques secrètes de la magie totémique. Ces mystérieuses elfes créent des charmes de pierre ou de bois de petite taille, sur lesquels sont gravés des symboles picturaux qui confèrent certaines capacités magiques à leur propriétaire. Les sœurs-totem sont généralement considérées comme des sages, et on les consulte souvent sur les questions importantes. Elle servent également de prêtresses de Sehanine, Ærdrië Fænya, Hanali Celanil, et de leur incarnation unique Angharradh. Ce sont toutes des femmes ; elles peuvent être prêtresses, mais la plupart sont des druidesses.

Restrictions : Les sœurs-totem doivent vénérer les trois déesses connues collectivement sous le nom d'Angharradh.

Rôle : Ces femmes fabriquent des images totémiques bénéfiques pour leur tribu, qui les considère généralement comme une source de sagesse et de réconfort. Elles assistent aux naissances, bénissent les jeunes enfants, aident au semis et à la récolte, et bénissent les guerriers qui partent au combat. Les plus compétentes sont recherchées par les autres tribus et par les aspirantes qui souhaitent bénéficier de leur avis et de leurs conseils.

Talents secondaires : Les sœurs-totem peuvent choisir elles-mêmes leur talent secondaire.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune. *Recommandées :* Arc long, épieu.

Compétences diverses : *Bonus :* Don Artistique (général). *Recommandées :* Allumage de Feu, Poterie, Tissage (général), Premiers Secours, Herboristerie (prêtre).

Équipement : Une sœur-totem ne peut acheter au départ que l'une des armures suivantes : bouclier, armures de cuir, matelassées, cloutées ou de fourrure.

Avantages spéciaux : Les sœurs-totem connaissent et savent utiliser la magie totémique (voir Chapitre 4). Elles apprennent une image totémique de leur choix par niveau d'expérience. Le MD peut également permettre à une PJ de ce profil d'apprendre un autre symbole que ceux qu'elle connaît déjà en passant le temps nécessai-



re à l'étudier, ou si une sœur de niveau plus élevé la récompense en la lui enseignant.

Limitations spéciales : Elles ne peuvent pas porter d'armure plus lourde qu'une cotte de mailles.

Options de richesse : Elles reçoivent un montant normal de 3d10 x 10 po au début de leur carrière.

Profils de magicien/voleur

Ménestrel elfe

Décrits dans *le Manuel Complet des Bardes*, les ménestrels elfes sont très nombreux sur l'Éternelle-Rencontre. Beaucoup d'autres vivent encore sur Féerune, et certains portent même une *rune elfique* de la Reine Amlaruil ; ils agissent en tant qu'agents de la couronne et défenseurs des communautés d'elfes qui habitent encore le continent.

La plupart des ménestrels sont des elfes argentés. Ces maîtres chanteurs et conteurs se spécialisent dans le récit d'anciennes légendes, créent de nouvelles chansons à la gloire de la race elfique ou de la Reine Amlaruil, et apportent un rayon de soleil dans tous les endroits qu'ils visitent. Leurs chansons sont généralement gaies et entraînantes, bien qu'il leur arrive de ralentir leur rythme pour une balade mélancolique. Quelques elfes dorés adoptent parfois cette profession ; mais leurs chansons sont souvent très guindées, et leurs histoires lentes et tristes.

Voleur de sorts

Ce profil un peu hors-la-loi, détaillé dans *le Manuel Complet des Elfes*, n'est pas très courant sur l'Éternelle-Rencontre. On peut trouver des voleurs de sorts sur Féerune, où leurs activités répréhensibles les obligent généralement à demeurer, loin de la sérénité de l'Île Verte.

Profils de guerrier/magicien

Chantelameur

Groupe élitiste de guerriers/mages elfes, les chantelameurs sont dévoués corps et âme à la défense de la nation elfique ; beaucoup d'entre eux retournent sur Féerune pour y aider ceux de leurs semblables qui ont choisi de rester sur le continent ou n'ont pas encore fait Retraite. Vous trouverez tous les détails nécessaires concernant ce profil dans *le Manuel Complet des Elfes*.

Les chantelameurs sont des spécialistes du combat et des jeteurs de sorts terrifiants. Sur l'Éternelle-Rencontre ils sont organisés en petites loges guerrières, chacune spécialisée dans une arme différente. Ils sont encore plus fidèles aux anciennes manières et façons de s'habiller que les autres elfes argentés. Ils se tatouent souvent le corps de runes et de symboles antiques, et leurs armes et leurs armures sont toutes de merveilleuses antiquités magnifiquement façonnées.

Sorcier de guerre

Les sorciers de guerre sont décrits dans *le Manuel Complet des Elfes*. Sur l'Éternelle-Rencontre, ils peuvent être de toutes les sous-races. Ils forment une part importante des défenses militaires de l'île.

Profil de guerrier/voleur

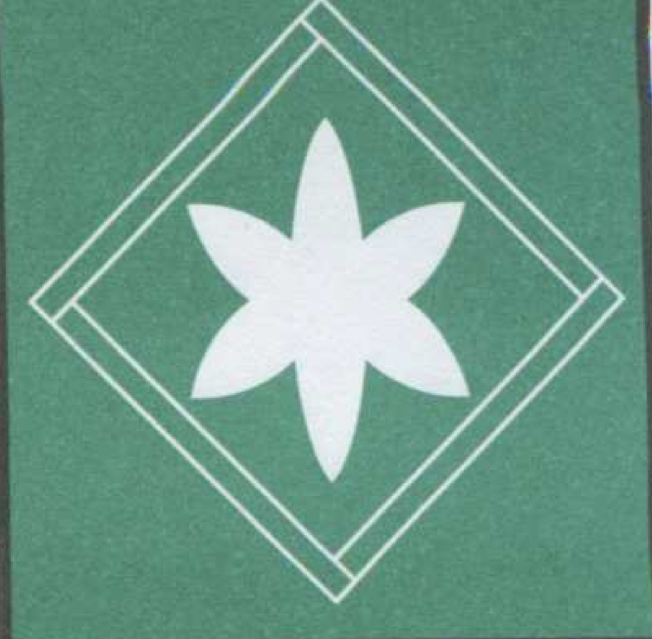
Veneur

Ces maraudeurs qui vivent au plus profond des forêts sont souvent d'extraction elfe verte ou argentée. Les veneurs sont des elfes endurcis et pleins de ressources, qui ont l'habitude de ne se fier qu'à leur astuce et leur instinct. La plupart vivent encore sur le continent, où ils gagnent leur vie en tant que trappeurs ou chasseurs de primes. Vous trouverez davantage de détails sur ce profil dans *le Manuel Complet des Elfes*.

Profils de guerrier/magicien/voleur

Infiltrateur

Les infiltrateurs elfes jouent un rôle important dans la défense de l'Éternelle-Rencontre ; mais on peut également en trouver beaucoup sur Féerune, où ils gagnent leur vie en tant qu'espions, mercenaires, guides, ou, dans de rares cas, voleurs professionnels. Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans *le Manuel Complet des Elfes*.



Récupérateur

Une fois encore, la nature un peu hors-la-loi de ces elfes (même s'ils commettent toutes leurs turpitudes pour le bien de la nation elfique) les empêche d'habiter sur l'Éternelle-Rencontre en grand nombre. La plupart d'entre eux restent sur Féerune, où ils utilisent leurs talents pour récupérer des trésors elfiques perdus afin de les rendre à la Reine Amlaruil (qui préfère ne pas les questionner sur la provenance de ceux-ci). Les elfes dorés ont tendance à mépriser les récupérateurs, mais crachent rarement sur les trésors que leur rapportent ces derniers. Les elfes argentés, quant à eux, ne sont que trop heureux de pouvoir embrasser cette profession, et constituent la majorité de ses pratiquants.

Le profil de récupérateur est décrit en détail dans *le Manuel Complet des Elfes*.

Profils de magicien

Haut-mage

Description : Un petit cercle d'elfes dorés extrêmement vieux et sages sert la reine et sa cour sous le nom de hauts-mages. Ces individus, qui semblent avoir dépassé la longévité elfique normale, ont accès à une puissante magie indisponible pour les magiciens humains et les autres elfes. On ne sait pas grand-chose d'eux, ni des forces incroyables dont ils disposent : si ce n'est que ces dernières suffiraient à détruire l'Éternelle-Rencontre elle-même si jamais des envahisseurs venaient à s'en emparer.

Restrictions : Le profil de haut-mage est un peu différent des autres, puisqu'il n'est accessible qu'aux magiciens de niveau 10 ou plus, avec des caractéristiques d'Intelligence et de Sagesse égales ou supérieures à 17. Les hauts-mages doivent abandonner tous les autres profils pour adopter celui-ci, et accepter de servir l'Éternelle-Rencontre et la Reine Amlaruil au prix de leur propre vie (ou non-vie) si nécessaire.

Écoles préférées : Les hauts-mages peuvent appartenir à n'importe quelle École, à l'exception de celle de Nécromancie.

Rôle : Plus que tous les autres défenseurs de l'Éternelle-Rencontre, les hauts-mages consacrent leurs vies et leurs âmes à la protection du royaume. Tous sont directement sous les ordres de la Reine Amlaruil, et doivent prêter le serment de placer l'intérêt de l'île au-dessus de tout le reste.

Talents secondaires : Celui que possède déjà le magicien lorsqu'il adopte ce profil.

Compétences martiales : *Requises :* Aucune.

Compétences diverses : *Requises :* Aucune.

Équipement : Celui que possède le magicien au moment où il adopte ce profil.

Avantages spéciaux : Le principal avantage dont bénéficie un haut-mage, c'est la possibilité de lancer des sorts de haute-magie. Étant donné les catastrophes qui peuvent résulter de leur utilisation, ce n'est pas un bénéfice à proprement parler, mais néanmoins une capacité très convoitée par les elfes.

Les hauts-mages peuvent franchir les limitations de niveaux normalement applicables aux magiciens elfes, en utilisant l'option de Progression Ralentie (ou autre, à l'appréciation du MD).

Limitations spéciales : Comme nous l'avons déjà dit, les hauts-mages s'engagent à servir l'Éternelle-Rencontre, et doivent toujours faire passer l'intérêt de l'île avant de leur. Cela ne signifie pas nécessairement qu'ils doivent passer tout leur temps dans l'île. Beaucoup d'entre eux sont des agents de la Reine Amlaruil, et donc souvent envoyés en mission sur le continent.

Les hauts-mages font également le serment de ne jamais divulguer les secrets de la haute-magie, ni même de reconnaître qu'elle existe. Ils préféreraient mourir que de rompre cette promesse.

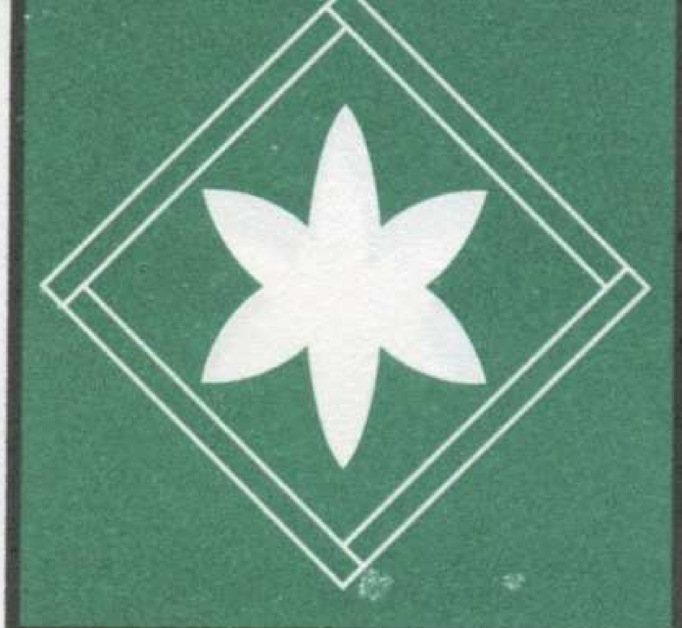
Options de richesse : Les hauts-mages gardent l'argent qui était en leur possession au moment où ils ont adopté ce profil.

Magicien sauvage

Les magiciens elfes verts adoptent généralement ce profil, décrit dans *le Manuel Complet du Magicien*.

Militant

En plus du profil de guerrier/magicien sorcier de guerre, il existe de nombreux magiciens militants parmi les elfes, la plupart étant d'extraction elfe dorée. Ce profil est décrit en détail dans *le Manuel Complet du Magicien*.



Mystique

L'Éternelle-Rencontre est l'environnement idéal du profil de magicien mystique. La plupart des mystiques sont des elfes argentés ou dorés, bien que l'on ait également entendu parler de quelques elfes verts qui avaient embrassé cette carrière. Celle-ci est décrite dans *le Manuel Complet du Magicien*.

Profils de voleur

Les voleurs ne sont pas les bienvenus sur l'Éternelle-Rencontre. Les elfes argentés et verts, chaotiques et indisciplinés, tolèrent les petits larcins commis en guise de plaisanterie, mais pas le vol à grande échelle. C'est pour cette raison que les voleurs sont très rares sur l'Île Verte. Ceux qui y résident tentent de refréner leurs mauvaises habitudes au maximum, ou les mettent au service de la Reine Amlaruil et partent effectuer des missions pour elle sur le continent.

Acrobate

Ce profil est relativement courant, car ses éléments de vol pur se limitent au strict minimum. Vous le trouverez dans *le Manuel Complet du Voleur*.

Aventurier

La plupart des voleurs aventuriers sont des elfes argentés, et beaucoup ont préféré rester sur Féerune plutôt que de renoncer à leur vie indépendante. Vous trouverez tous les détails nécessaires dans *le Manuel Complet du Voleur*.

Boucanier

Beaucoup de marins elfes argentés utilisent ce profil et parviennent à employer ses capacités les plus douteuses au service de l'Éternelle-Rencontre. Ce profil est décrit en détail dans *le Manuel Complet du Voleur*.

Bretteur

Comme son équivalent guerrier, ce profil est très prisé des voleurs elfes argentés. Voir *le Manuel Complet du Voleur*.

Éclaireur

Les éclaireurs sont bien sûr très nombreux dans l'armée de l'Éternelle-Rencontre, et ce sont le plus souvent des elfes verts ou argentés. Voir *le Manuel Complet du Voleur*.

Autres profils


Tueur de morts

Ce profil est relativement rare sur l'Éternelle-Rencontre, en grande partie parce qu'il ne s'y trouve guère de morts-vivants (les bienveillants baelnorns mis à part). Les quelques tueurs de morts de l'île se tiennent prêts à détruire les créatures maléfiques qui pourraient y apparaître. Mais la plupart sont restés sur le continent, où ils traquent et détruisent impitoyablement leurs proies maudites. Voir *le Manuel Complet des Elfes*.

Dépassement des limites de niveau

Étant donné que l'Éternelle-rencontre abrite énormément d'elfes très âgés, la plupart de ses habitants ont acquis une expérience bien supérieure à celle de n'importe quel humain. Plusieurs des PNJ décrits dans le Chapitre 6 ont dépassé les limitations de niveau normalement applicables aux elfes, grâce à leur longévité exceptionnelle.

Ainsi, le MD peut vouloir autoriser ses joueurs à dépasser eux aussi ces limites au moyen de l'option de Progression Ralentie (voir le *GdM*, Chapitre 2). Ceux qui utilisent déjà cette option peuvent autoriser les PJ elfes à acquérir des points d'expérience au rythme normal tant qu'ils sont sur l'Éternelle-Rencontre. Une fois qu'ils ont quitté l'île, ils doivent utiliser l'option de Progression Ralentie, ou ne montent plus du tout de niveau.


B. R. O. M

CHAPITRE 8

Aventures sur l'Éternelle-Rencontre

Après avoir lu les précédents chapitres, qui regorgent de détails sur les défenses de l'Île Verte et la difficulté de s'approcher de cette dernière, on se demande comment il est possible d'aller y vivre des aventures.

Pourtant, l'Éternelle-Rencontre offre de nombreuses possibilités en ce domaine, et nous allons tenter de vous les exposer au cours de ce chapitre. La plupart des scénarios que nous vous proposons précipitent les PJ au centre d'événements de nature à changer la face du monde ; ils sont donc destinés à des personnages de haut niveau. Bien sûr, cela n'empêchera pas un MD inventif de réussir à impliquer des PJ de bas niveau dans des aventures ayant lieu sur l'Éternelle-Rencontre, mais cela lui compliquera quelque peu la tâche. Il pourra simplement ajuster la difficulté des trames proposées pour les adapter à des groupes de bas niveau ; mais rappelez-vous que l'Éternelle-rencontre et ses environs sont très dangereux, probablement plus que des personnages inexpérimentés ne peuvent supporter.

Se rendre sur l'île

La première question qui se pose concernant l'Éternelle-Rencontre est : comment y aller ? Ses défenses magiques constituent une barrière puissante, que peu de personnes ont jamais réussi à franchir. Il n'existe que quelques moyens d'approcher l'Éternelle-Rencontre sans se faire téléporter immédiatement au loin : y être invité par la reine, bénéficier d'une aide divine, s'y retrouver transporté par accident (magique ou autre), ou réussir à franchir ses défenses grâce à une magie très puissante.

Les alliés de l'Éternelle-Rencontre

Pour des aventuriers, la meilleure façon d'atteindre l'île consiste à s'attirer les bonnes grâces d'un des alliés de la Reine Amlaruil, ou de recevoir le statut de Sha'Quessir (ami des elfes). Voici une liste de quelques Sha'Quessir célèbres.

Mirt le prêteur sur gages

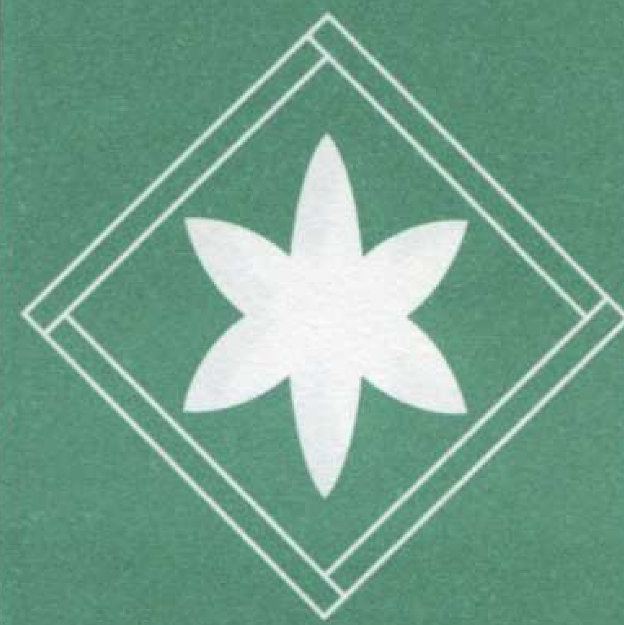
Ce marchand est surtout connu comme un riche citoyen d'Eauprofonde ; seule une poignée de personnes savent qu'il est en réalité un des Seigneurs secrets de la ville. Et encore ignorent-ils la nature des liens qui l'unissent à l'Éternelle-Rencontre et à la Reine Amlaruil, ainsi que son statut de Sha'Quessir. S'il est de notoriété publique que Mirt exporte des produits elfiques en provenance de l'île, nul ne sait exactement de quelle façon il se les procure. Mirt est un ami et un allié précieux de l'Éternelle-Rencontre, et ses contacts commerciaux ne constituent que le sommet de l'iceberg. Il reste en contact avec Amlaruil par le biais d'une *rune elfique* et d'une *boule de cristal* soigneusement cachées dans sa demeure, et offre toujours d'héberger et d'aider les agents de la reine qui séjournent sur le continent. Il met également sa flotte marchande à disposition des voyageurs elfes ou des agents de la reine.

Khelben Arunsun

Autre Seigneur d'Eauprofonde, Khelben Arunsun est un magicien très puissant. À l'insu de tous, il cache un portail à double sens communiquant avec l'Éternelle-Rencontre dans le plus bas niveau de la Tour Bâton-Noir (sa demeure en ville). Au cours des dernières années, tout spécialement après le fameux incident de l'Ombre d'Elfe (dans lequel son neveu Danilo joua un rôle non négligeable), il s'est impliqué de plus en plus dans les affaires de l'Île Verte. Il a la possibilité d'y envoyer des individus, mais ne le fera que sur demande de la Reine Amlaruil, ou si l'Éternelle-Rencontre se trouve en grand danger. La plupart des agents elfiques entrent généralement sur le continent en utilisant son portail ; ils arrivent donc dans la Tour Bâton-Noir, où Arunsun leur offre toute l'aide qu'il peut leur apporter.

Carreigh Macumail

Ce natif des Sélénae et ancien pirate dans la Mer des Étoiles Déchues exerce maintenant ses activités le long de la Côte des Épées où il fait parfois de la contrebande et se bat contre d'autres pirates ou des pillards Nordiques. Grâce à l'amitié qui l'unit à la druidesse elfe verte Ærilaya, le Capitaine Carreigh fut nommé Sha'Quessir par la Reine Amlaruil en personne.



Son navire, le *Fendeur de Brume*, fait partie de la poignée de bateaux non elfiques autorisés à pénétrer dans les eaux de l'Éternelle-Rencontre sans déclencher ses défenses magiques.

Carreigh rend divers services à la reine ; il transporte des produits elfiques et les remet à Mirt le prêteur sur gages, rapporte des trésors elfiques à leurs propriétaires, et convoie les pèlerins elfes dans l'île. Il est possible que le capitaine soit requis d'urgence à l'Éternelle-Rencontre pendant qu'il transporte des passagers vers une autre destination ; auquel cas les PJ qui l'accompagnent auront une chance de se mêler des affaires de l'île.

Devenir allié de l'Éternelle-Rencontre

Les étrangers qui ont rendu un très grand service à la reine (arrêté une invasion, sauvé un agent important, retrouvé et rendu un trésor elfique, etc.) peuvent se voir accorder le statut de Sha'Quessir, ou ami des elfes. Dans ce cas, on leur donne la permission de visiter l'île, ou une *rune elfique* qui leur permet de communiquer avec l'Éternelle-Rencontre (et peut-être même de s'y téléporter). Les personnes particulièrement dignes de confiance se verront même communiquer l'emplacement d'un des portails qui mènent vers l'île.

C'est une faveur que les elfes n'accordent pas à la légère, car les portails et les *runes elfiques* peuvent être utilisés contre l'Éternelle-Rencontre — pour ouvrir la voie à une invasion ou à un voleur qui voudrait dérober les trésors de l'île. Quiconque utiliserait les runes ou les portails à des fins néfastes serait traqué et abattu par les chantelameurs (ou d'autres elfes vengeurs), qui consacrent toute leur vie à ce genre de tâche.

Mésaventure

Les transporter accidentellement à l'Éternelle-Rencontre est un bon moyen d'impliquer les personnages dans la vie de l'Île Verte. Il existe plusieurs possibilités pour les y envoyer : un sort de *téléportation* ou de *portail* raté, la découverte accidentelle d'un portail ou d'une ancienne *rune elfique* au milieu d'un trésor, un atterrissage forcé à bord d'un vaisseau spatial, ou même un dysfonctionnement des défenses de l'Éternelle-Rencontre qui rapproche les vaisseaux étrangers de l'île au lieu de les expédier au loin.

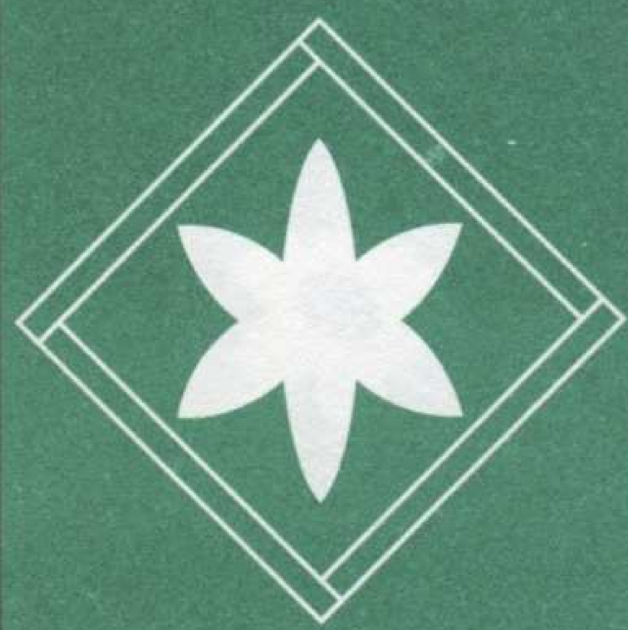
Bien qu'elle puisse constituer un bon début d'intrigue, cette option est assez hasardeuse pour les personnages. Les elfes de l'Éternelle-Rencontre sont très réservés, indépendants, et fanatiquement épris de leur liberté. Les intrus étrangers se heurtent invariablement à beaucoup de suspicion, voire à de l'hostilité ouverte. Bien que la plupart des elfes ne soient pas du genre à tuer quiconque sans motif valable (à l'exception de certaines tribus d'elfes verts extrêmement chaotiques), ils viendront probablement à la rencontre des personnages armés jusqu'aux dents, et les escorteront jusqu'à Leuthilspar afin qu'ils y soient jugés par la Reine Amlaruil.

Les examens magiques des hauts-mages de la reine révéleront aux elfes les véritables intentions des personnages. Ceux qui sont venus armés d'intentions belliqueuses ou malhonnêtes auront leurs souvenirs effacés magiquement, et seront immédiatement téléportés à leur point de départ. Les ennemis notoires de l'Éternelle-Rencontre, et ceux qui ont commis des crimes contre les elfes dans le passé, seront emprisonnés ou sommairement exécutés.

Ceux dont les intentions sont pures, ou qui sont arrivés sur l'île par accident, seront simplement renvoyés chez eux avec l'ordre de ne jamais revenir. S'ils connaissent un portail ou un autre moyen d'accès magique à l'Éternelle-Rencontre, on effacera leurs souvenirs, et on leur confisquera éventuellement leurs *runes elfiques* ou autres moyens de transport magique.

Bien sûr, ce genre d'incident n'est pas forcément très excitant en termes de jeu de rôles. Arriver sur l'Éternelle-Rencontre uniquement pour se faire pincer et renvoyer d'où l'on vient mécontentera probablement les joueurs. Mais plusieurs alternatives s'offrent à vous. Les personnages peuvent arriver dans l'île juste avant une attaque par des ennemis de l'Éternelle-Rencontre. Dans ce cas, ils devront persuader les elfes qu'ils n'ont rien à voir avec les agresseurs, et se verront peut-être recrutés pour participer à la bataille.

La reine peut être suffisamment impressionnée par les personnages pour en faire ses agents, ou pour leur confier une mission afin que ceux-ci rachètent leur infraction. S'ils réussissent, les



personnages auront une chance de devenir des alliés de la reine, qui leur confiera peut-être des *runes elfiques* ou d'autres trésors, et leur demandera régulièrement de lui rendre des services.

Invasion

Une invasion de l'île par des forces hostiles constitue le moyen le plus radical et le plus cataclysmique d'impliquer les personnages dans les affaires de l'Éternelle-Rencontre. Malgré les puissantes défenses de l'Éternelle-Rencontre, il existe différents moyens par lesquels des attaquants peuvent atteindre ses rivages.

Les attaques maritimes ou aériennes doivent d'abord franchir les barrières magiques qui entourent l'île. Des magiciens de très haut niveau, que l'on peut dénicher par l'intermédiaire de Thay ou du Zhentarim, seraient peut-être capables de lancer des *dissipations de la magie* assez puissantes pour annuler les effets des sorts de *téléportation* et d'illusions, de façon à permettre à une flotte d'atteindre les rivages de l'île. Les divers phénomènes météorologiques pourraient être vaincus à l'aide d'enchantements cléricaux ou élémentaux d'une certaine puissance.

De plus, seuls les mieux entraînés et équipés des guerriers seraient capables d'envahir l'Éternelle-Rencontre et de combattre ses défenseurs fanatiques. Et seule une force extrêmement conséquente (par exemple l'une des nations majeures des Royaumes) pourrait enrôler et entretenir une telle armée ; le coût de cette opération serait véritablement prohibitif, même en tenant compte des récompenses probables en cas de succès.

Pourtant, certains magiciens ou monarques assoiffés de pouvoir seraient capables d'organiser une telle attaque, tout spécialement s'ils bénéficient de l'aide des ennemis traditionnels des elfes : créatures des Profondeurs, dieux mauvais comme Cyric ou Mask, ou toute autre personne incluse dans la liste ci-après.

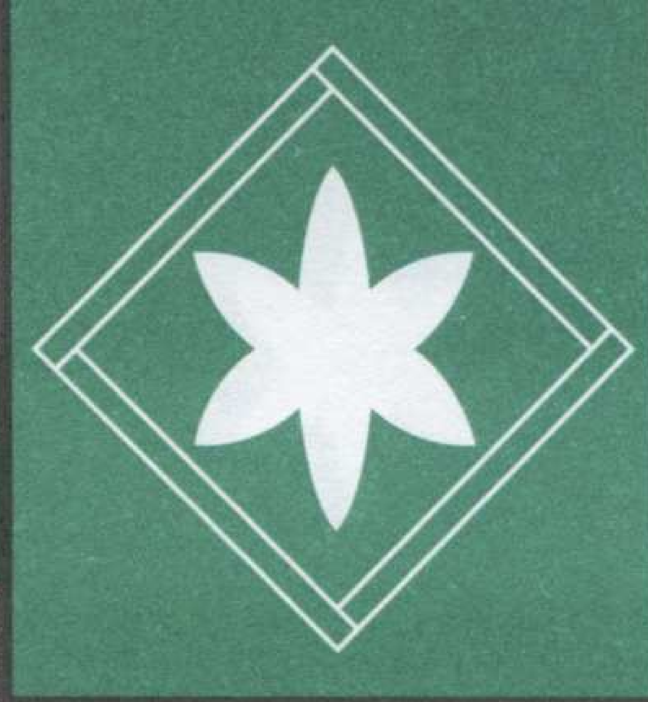
Les autres moyens d'invasion incluent le passage par un portail découvert en secret ou créé magiquement, la téléportation de masse et l'attaque souterraine. Les sahuagins et les maigrichons (trolls des mers) de l'océan environnant ont toujours haï les elfes, et pourraient très bien se regrouper pour les attaquer. Dans ce cas, les barrières magiques seraient impuissantes à stopper l'invasion, et il ne resterait plus que les elfes aquatiques pour faire un rempart de leurs corps à l'Éternelle-Rencontre.

Les personnages peuvent se retrouver impliqués dans une invasion de plusieurs façons différentes. Ils peuvent être arrivés sur l'île par hasard, peu de temps avant le début de l'attaque ; ou bien se trouver en compagnie d'un des alliés de la Reine Amlaruil (comme Carreigh Macumail) lorsque la crise se déclenche, et se retrouver obligés d'accompagner le PNJ en question sur l'Éternelle-Rencontre — où ils seront probablement recrutés pour participer à la bataille.

Les personnages peuvent également se retrouver impliqués dans un scénario en tant que membres de la force d'invasion. S'ils sont d'alignement bon, ils détesteront probablement prendre part à une action aussi maléfique. Mais les envahisseurs peuvent louer leurs services sous un faux prétexte, de sorte que les PJ ne découvriront la véritable nature de l'invasion qu'une fois celle-ci commencée. Ou bien les envahisseurs peuvent les obliger à prendre part à la bataille, avec la ferme intention de se servir d'eux comme chair à canon. Ou encore, les personnages peuvent prendre part à l'invasion de leur plein gré, dans l'espoir d'en retirer un butin conséquent. Mais quelle que soit la raison de leur participation, et le côté duquel ils ont choisi de combattre, l'invasion de l'Éternelle-Rencontre débouchera certainement sur une lutte acharnée, violente et désastreuse, qui se terminera probablement par la destruction de l'île.

Les ennemis de l'Éternelle-Rencontre

Au fil des siècles, les elfes se sont fait beaucoup d'ennemis : ceux qui convoitent leurs trésors, ceux qui nourrissent d'anciennes rancunes, et ceux qui souhaitent simplement semer autour d'eux la destruction, la mort et le carnage. L'Éternelle-Rencontre étant extrêmement bien défendue, la plupart de ces individus doivent se contenter de ruminer en laissant décanter leur haine, tandis que les années se changent en siècles.



Quelques-uns d'entre eux, toutefois, sont encore capables de causer du tort aux elfes et à leur ultime citadelle, et n'hésiteront pas à le faire si une occasion se présente. Voici ceux qui sont le plus susceptibles d'attaquer l'île, ouvertement ou non.

Les drows

Les plus anciens et les plus féroces ennemis de l'Éternelle-Rencontre sont les propres cousins maléfiques des elfes, les drows. Enfermés dans leurs cités souterraines, ils passent la majeure partie de leur temps à se livrer à des querelles internes, se combattre les uns les autres et effectuer des raids en surface. Leurs contacts avec l'Éternelle-Rencontre sont des plus restreints.

Mais la plupart d'entre eux en veulent encore profondément aux elfes de la surface de les avoir exilés. Ils aimeraient bien se venger d'eux, mais manquent des moyens et de l'organisation nécessaires pour ce faire — bien qu'ils soient aujourd'hui beaucoup plus nombreux que leurs cousins de la surface.

Leurs activités hostiles à l'égard de l'Éternelle-Rencontre sont très limitées. Pour l'instant, ils se bornent à débusquer et éliminer les agents d'Amlaruil sur le continent, et à perturber le commerce et les opérations d'espionnage de l'île.

Cela ne signifie nullement qu'ils n'ont pas l'intention d'agir directement contre l'Éternelle-Rencontre et la Reine Amlaruil. S'ils en avaient l'opportunité, la plupart des drows ne seraient que trop heureux de contribuer à une attaque, financièrement, magiquement ou militairement. Ils pourraient également s'allier avec les illithids, les tyrannœils ou les autres espèces des Profondeurs qui souhaitent attaquer l'Éternelle-Rencontre par le sous-sol.

Toutefois, il existe une petite faction de drows qui souhaite faire la paix. Les adorateurs de la déesse Eilistraee songent à établir des relations amicales avec l'Éternelle-Rencontre, et même à demander le droit de faire Retraite et d'aller vivre sur l'île. Actuellement, leur ambassadrice Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias s'entretient en secret avec la Reine Amlaruil, espérant gagner son assistance et peut-être un droit d'asile ; mais le résultat de sa mission n'est pas encore déterminé.

Le Zhentarim

Cette organisation maléfique se consacre (entre autres choses) au contrôle des routes commerciales qui longent la Côte des Épées, et à l'accumulation d'un maximum de richesses et de pouvoir. Pour ses membres, l'Éternelle-Rencontre représente un attrait considérable ; aussi ont-ils envisagé plusieurs plans pour s'approprier les richesses de l'île.

Le Zhentarim, dirigé par le Cercle Intérieur — Manshoon, Fzoul et Sememmon — est plus porté sur les intrigues et les attaques en traître que sur la guerre ouverte. Il s'est donc donné comme priorité de découvrir autant de moyens secrets (*runes elfiques*, portails) de se rendre à l'Éternelle-Rencontre que possible. Les Zhents se disent prêts à payer très cher de telles informations ; mais ceux qui ont la fâcheuse idée de traiter avec leurs agents disparaissent toujours mystérieusement, car le Cercle Intérieur déteste que trop d'individus partagent ses secrets.

Le Zhentarim connaît l'emplacement d'au moins deux portails, mais n'a pas encore utilisé ces informations. Il se peut qu'il les vende à d'autres ennemis de l'Éternelle-Rencontre, ou les utilise lui-même pour envoyer des voleurs ou des espions sur l'île.

Manshoon envisage également d'utiliser des forces navales pour perturber le trafic commercial de Mirt le prêteur sur gages ; il a donc pris contact avec des pirates et d'autres individus sans scrupules pour que ceux-ci mettent la pression sur les navires et les employés de Mirt — y compris Carreigh Macumail, qui a récemment dû repousser plusieurs attaques commandées par le Zhentarim.

Les Profondeurs

Les motivations des races des Profondeurs, comme les derros, les illithids et les tyrannœils, nous sont tellement étrangères qu'elles sont quasi impossibles à comprendre. On sait toutefois que la plupart d'entre elles détestent et craignent les elfes et tout ce qu'ils représentent ; et qu'elles saisiraient volontiers toute opportunité de leur faire du mal.



On ne connaît pas la véritable étendue du monde souterrain. Certains affirment qu'un immense réseau de tunnels et de cavernes parcourt la croûte terrestre de Toril, permettant à ses habitants de se déplacer partout sur la planète sans voir le soleil une seule fois. Si tel est effectivement le cas, ce réseau peut très bien passer sous l'Éternelle-Rencontre, ou du moins à proximité. Il serait alors possible de l'utiliser pour lancer des attaques ou des pillages sur l'Île Verte. Bien qu'on n'ait encore jamais détecté de créatures des Profondeurs sur l'Éternelle-Rencontre, cette possibilité n'est pas à écarter — et représente même une menace considérable.

Les néogis

L'attaque spatiale est une éventualité contre laquelle les elfes de l'Éternelle-Rencontre sont beaucoup moins bien préparés. Les extraterrestres rapaces que sont les néogis et leurs serviteurs ombres des roches sont d'implacables ennemis des elfes de l'espace, et pourraient bien considérer l'Éternelle-Rencontre comme un nouveau royaume à conquérir et à piller. Les elfes de l'Espace des Royaumes ont noté une recrudescence récente de l'activité des néogis ; il se peut que ces extraterrestres aient établi des contacts avec certaines des autres puissances maléfiques présentées ici, afin que celles-ci leur prêtent main forte au cours d'une éventuelle attaque sur l'Éternelle-Rencontre.

Le Royaume de Corail

Cet empire immense et maléfique, composé des sahuagins et de leurs maîtres les maigrichons, se dresse sous les eaux de l'Éternelle-Rencontre ; il représente donc une menace à la fois pour l'Île Verte et pour les Sélénae, à l'est. En plusieurs occasions déjà, des légions de sahuagins, de requins mauvais et d'autres créatures des mers de cet acabit ont attaqué l'Éternelle-Rencontre ; mais ils ont toujours été repoussés par le labyrinthe de récifs de corail qui entoure l'île, et par les efforts combinés des elfes aquatiques et des monstres marins alliés d'Amlaruil.

Malar le Seigneur des Bêtes

Ce dieu des monstres nourrit une haine brûlante à l'égard de la race elfique toute entière. Personne ne sait exactement pourquoi, mais il est de notoriété publique que lui et Corellon Larethian ont eu maille à partir autrefois. Malar a engendré de nombreuses créatures mauvaises, dont la plus tristement célèbre est l'horreur tentaculaire connue sous le nom d'Ityak-Ortheel, le mangeur d'elfes, spécialement conçue pour détruire les elfes et leurs œuvres.

Jusqu'à présent, les pouvoirs des Seldars ont préservé l'Éternelle-Rencontre des ravages de Malar, bien qu'Ityak-Ortheel ait récemment détruit le portail de l'île qui se trouvait en Synnoria. Le Seigneur des Bêtes continue à élaborer des plans censés lui permettre de détruire la race elfique. Il peut s'allier avec un autre dieu mauvais, comme Panzuriel (kraken), Sekolah (sahuagin) ou Talos le Destructeur. Seul le temps dira si une telle alliance est vivable ; mais si c'est le cas elle représentera une menace certaine pour les Seldars et l'Éternelle-Rencontre.

La campagne de l'Éternelle-Rencontre

Une autre approche de l'île de l'Éternelle-Rencontre consiste à l'utiliser comme base de toute une campagne d'AD&D. Il est possible de créer des PJ elfes à partir des informations données dans le chapitre précédent, dans *le Manuel Complet des Elfes* et d'autres sources. Ou bien, les PJ peuvent être un mélange d'elfes et de Sha'Quessir ayant reçu ce statut de la Reine Amlaruil.

Bien sûr, la paix qui règne habituellement sur l'Éternelle-Rencontre limite son utilité en tant que cadre de campagne, excepté pour ce qui est des attaques éventuelles. Par contre, c'est une excellente base pour des aventuriers, regorgeant de ressources et constituant un refuge très sûr.

Rappelez-vous bien qu'il est rare que des non-elfes soient autorisés à séjourner longtemps sur l'Éternelle-Rencontre. Mirt et Carreigh, en tant que grands amis de l'île, sont deux exceptions notables, et il faudrait que les PJ aient fait quelque chose de très spécial pour mériter un tel traitement. Les



humains et les petites-gens sont les plus susceptibles d'être bien reçus sur l'île, alors que les nains et les gnomes y seront probablement traités comme des pestiférés. Les elfes dorés ont d'énormes préjugés vis-à-vis des demi-elfes, tandis que les elfes argentés les accueillent généralement bien.

Les elfes d'une campagne basée sur l'Éternelle-Rencontre seront autorisés à vivre sur l'île, le temps de récupérer entre deux aventures. Ils pourront bénéficier des bienfaits de certains endroits de l'île (comme le Bosquet de Corellon, décrit dans le Chapitre 2) ; il se peut même qu'on leur confie certains des trésors de l'Éternelle-Rencontre pour les aider au cours d'importantes missions.

Les non-elfes ayant reçu le statut de Sha'Quessir peuvent également rester sur l'Éternelle-Rencontre aussi longtemps qu'ils le désirent. Ceux qui n'en sont pas encore là doivent être parrainés par un elfe qui se porte garant d'eux et les abrite pendant leur séjour sur l'île.

Il est possible de confier une multitude de missions à des groupes de cette nature. La Reine Amlaruil peut les envoyer espionner des ennemis potentiels, récupérer des artefacts ou des trésors perdus, sauver des elfes du continent en péril, ou escorter des pèlerins elfes qui font Retraite. Toutes ces tâches sont indispensables à la prospérité de l'Éternelle-Rencontre, et ceux qui les accomplissent sont sûrs de s'attirer la gratitude des elfes et de leur reine.

Scénarios

Cette section propose différentes trames de scénarios tournant autour de l'île de l'Éternelle-Rencontre. La plupart conviennent à tous les types de groupes, et fournissent également des indications pour les adapter à d'autres lieux.

L'Épée d'Éternité

La Reine Amlaruil charge les personnages de récupérer une épée très ancienne et jugée très dangereuse : l'*Épée d'Éternité*, une arme enchantée très puissante (*épée large +4*) dotée de plusieurs pouvoirs spéciaux. Tout d'abord, elle immunise son porteur à toutes les formes de téléportation et autres sorts de transport, ainsi qu'à toutes les illusions ; ce qui signifie que celui-ci pourrait aisément franchir les barrières magiques qui entourent l'île (même si son bateau et ses compagnons, eux, seraient téléportés). Enfin, le pouvoir le plus dangereux de l'épée est sa capacité de localiser les portails, qui permettrait à son porteur de découvrir tous les accès secrets à l'Éternelle-Rencontre.

Cette arme, que tout le monde croyait perdue depuis longtemps, a été découverte en possession de Khamathogh, un seigneur de guerre mauvais qui vit dans les Immensités Désertiques. Il a déjà utilisé ses pouvoirs et sa réputation pour se composer une armée de brigands et de créatures mauvaises, qui pillent régulièrement Narfell et Thay. Pour l'instant, Khamathogh ne semble pas réaliser l'utilité de cette arme contre l'Éternelle-Rencontre. On ne sait même pas s'il est au courant de l'existence de l'île ou non, mais Amlaruil n'a pas l'intention de lui laisser le temps de la découvrir. Elle demande aux personnages de se rendre sur le continent, de trouver la forteresse de Khamathogh, de s'emparer de l'épée et de la ramener à l'Éternelle-Rencontre.

Elle leur propose l'assistance de certains de ses meilleurs agents et de ses plus puissants objets magiques (qu'elle leur prête seulement !). Elle n'attribue cette mission qu'à des personnages entièrement dignes de confiance. Ceux qui auraient l'intention de trahir les elfes, de garder pour eux l'épée ou les objets prêtés ne sont même pas conviés à un entretien ; et si certains des membres du groupe changent d'avis par la suite, la nation elfique toute entière se lancera à leurs trousses.

L'invasion des Profondeurs

L'impensable s'est produit ! D'immondes créatures des Profondeurs (flagelleurs mentaux, tyrannœils, derros, etc.) ont été aperçues sur l'Éternelle-Rencontre. Comment sont-elles arrivés là ? Quelles sont leurs intentions ? Comment peut-on les arrêter ? Telles sont les questions auxquelles la reine veut obtenir une réponse d'urgence.

Les personnages doivent mener l'enquête sur la présence de ces créatures dans l'île. Il est possible qu'il ne s'agisse que d'ignobles rumeurs ; mais les aventuriers découvriront probablement que les créatures ont pénétré sur l'île grâce à un passage depuis les Profondeurs. Ils devront alors éliminer les intrus et sceller leurs tunnels pour toujours.



L'ambassadrice

Les drows d'alignement bon qui vénèrent la déesse Eilistraee ont pris contact avec l'Éternelle-Rencontre, par l'intermédiaire de leur ambassadeur Karsel'lyn Lylyl-Lytherraias — une drow typiquement chaotique, mais néanmoins très séduisante. C'est pour l'instant un secret que la Reine Amlaruil et quelques-uns de ses plus proches conseillers sont les seuls à connaître. Amlaruil a pris une décision. Les drows ne peuvent pas venir sur l'Éternelle-Rencontre pour l'instant, mais elle souhaite ouvrir un dialogue avec les adorateurs d'Eilistraee afin de déterminer s'il est possible de conclure un arrangement.

Les personnages, aventuriers confirmés connaissant bien Féerune et les dangers qu'elle recèle, sont choisis pour escorter Karsel'lyn dans son voyage de retour sur le continent, et prendre contact avec les drows bons. Si jamais quelqu'un apprend la nature de leur mission, il y aura beaucoup de gens (les drows mauvais inclus) qui ne reculeront devant rien pour la faire échouer. Pour peu qu'une indiscrétion soit commise (et comment pourrait-il en être autrement durant un périple de ce genre ?), les personnages seront harcelés par des agents des puissances maléfiques souhaitant empêcher la conclusion d'une alliance ou la détourner à leurs propres fins, et par les assassins et serviteurs maléfiques des drows eux-mêmes.

Les pèlerins

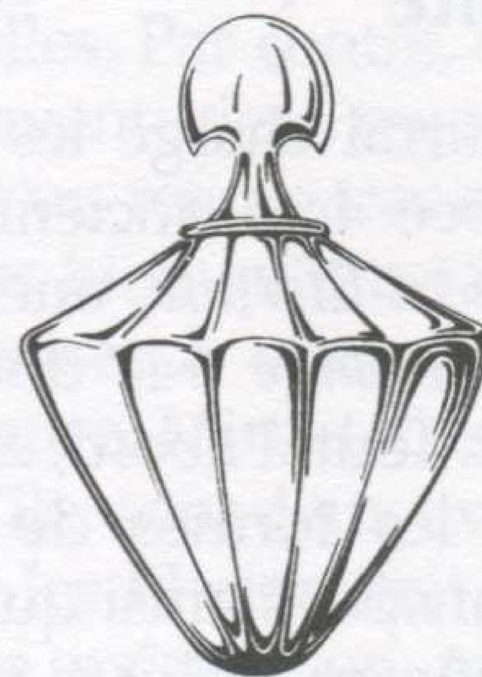
On sait que plusieurs groupes d'elfes (certains de taille importante) vivent encore sur le continent, où ils mettent de l'ordre dans les affaires elfiques et défendent les communautés restantes. Mais beaucoup d'entre eux souhaitent maintenant faire Retraite vers l'Éternelle-Rencontre ; ils ont donc besoin d'escortes de confiance pour effectuer ce long voyage.

On demande aux personnages de rentrer en contact avec l'un de ces groupes dans les Bois Elfiques. Il peut s'agir d'elfes dorés hautains, d'elfes argentés délurés, ou de sauvages elfes verts, chacune de ces possibilités recelant ses propres complications et difficultés, tout spécialement si l'escorte choisie comprend des humains. En route, toutes sortes d'ennemis différents peuvent tenter de mettre un terme à leur voyage : des seigneurs de guerre locaux avides de richesses, des orques ou des drows pleins de haine, ou encore des magiciens dépourvus de scrupules souhaitant apprendre certains des secrets de l'Éternelle-Rencontre. Une fois arrivés à la Côte des Épées, les personnages devront encore convoyer les pèlerins sur des navires elfiques, ou manœuvrés par des humains vraiment dignes de confiance.

La quête des avariels

Les elfes de l'Éternelle-Rencontre ont découvert qu'une petite colonie d'avariels (ou elfes ailés, décrits dans *le Manuel Complet des Elfes*) vivent encore sur les pentes glacées du Mont Sundabar, dans les lointains glaciers de Pelvurie. Ayant été séparés de leurs cousins terrestres depuis plusieurs siècles, ces Tel'Quessir ailés n'ont pas entendu l'appel de la Retraite. Or, la reine et ses conseillers pensent qu'ils devraient être informés de l'existence de l'Éternelle-Rencontre et du fait qu'ils y seront les bienvenus s'ils le souhaitent.

On contacte les personnages pour leur demander d'effectuer le périlleux voyage jusqu'au glacier, de trouver les elfes ailés, de gagner leur confiance, de leur transmettre le message de la reine et, si nécessaire, de les escorter dans leur voyage vers l'Éternelle-Rencontre. Aucune de ces tâches ne s'avérera facile, et les avariels eux-mêmes se montreront extrêmement méfiants à l'égard des étrangers. Si les PJ parviennent à les convaincre de leur sincérité, leur mission ne fera que commencer, car le retour jusqu'à l'Éternelle-Rencontre s'annoncera très difficile.

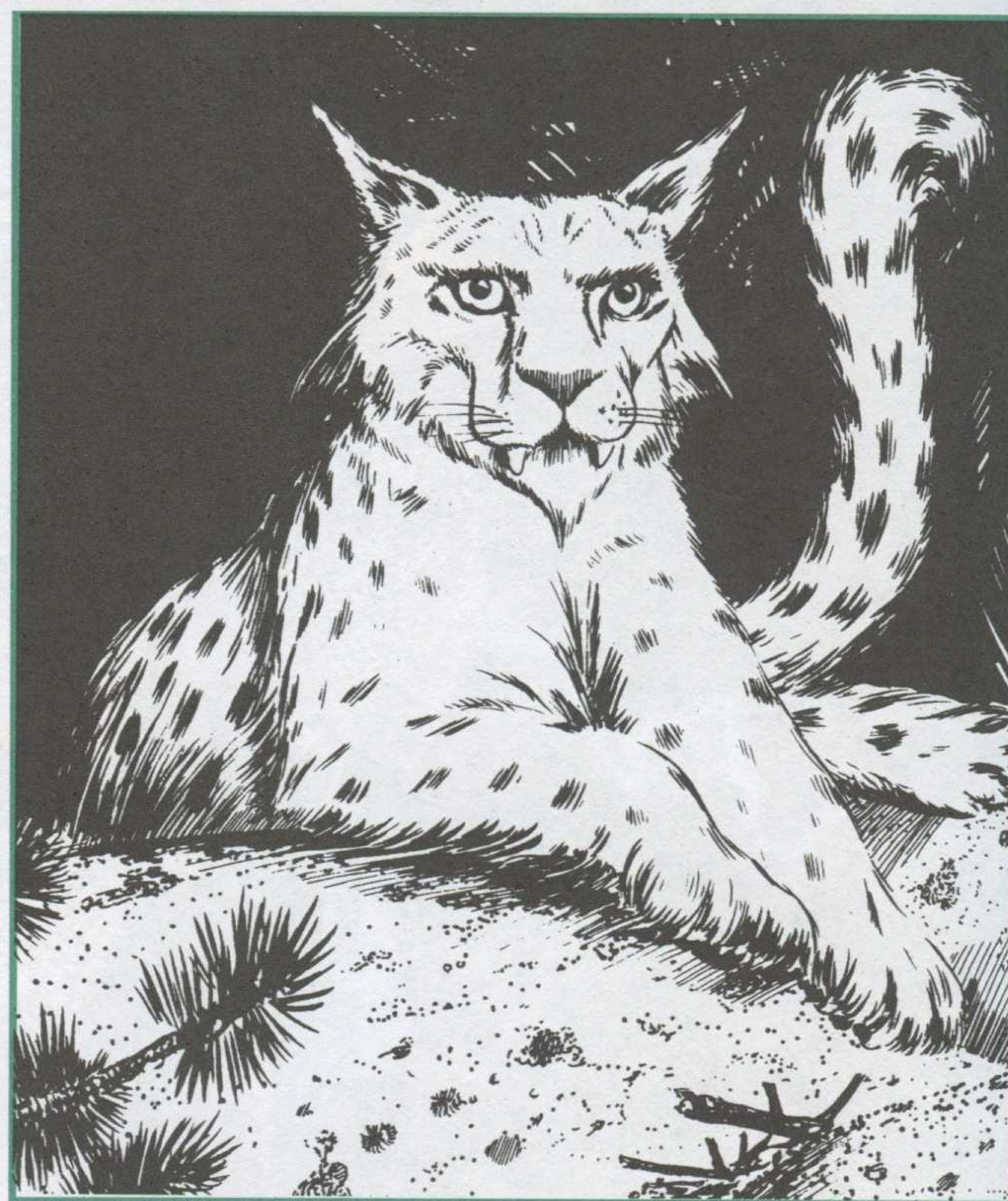




Cath Shee

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (6)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre (tendances bonnes)

NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	18
DES DE VIE :	4 + 3
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Ruade des pattes postérieures, frénésie
DÉFENSES SPÉCIALES :	*Téléportation*
RÉSISTANCE MAGIQUE :	10 %
TAILLE :	M (1,20 m au garrot)
MORAL :	Champion (15)
VALEUR PX :	975



Les cath shee, ou chats-fées, sont de grandes créatures au pelage gris vert, aux oreilles duveteuses et aux grands yeux dorés, qui peuvent peser jusqu'à 200 kilos. Ils sont intelligents et indépendants, mais se laissent parfois apprivoiser par un rôdeur elfe vert ou argenté dont ils deviennent le compagnon.

Autrefois, les cath shee étaient nombreux à vivre sur le continent ; aujourd'hui, les seuls spécimens qui restent se trouvent à l'Éternelle-Rencontre.

Normalement, ce sont des créatures solitaires, et des prédateurs très efficaces. Une capacité spéciale innée leur permet de se téléporter instantanément, et sans erreur, jusqu'à 100 mètres de leur point de départ. Ils utilisent ce don pour échapper à leurs ennemis et fondre sur leurs proies. Ils possèdent également une certaine résistance à la magie.

De nombreuses légendes évoquent l'existence des cath shee. Certaines affirment qu'ils ont été créés par Corellon Larethian pour servir de compagnons aux elfes ; d'autres, qu'ils sont des elfes réincarnés que les Seldars ont renvoyés sur Toril pour défendre le royaume elfique, ou pour racheter les erreurs commises dans leur vie précédente.

Combat : Les cath shee sont de redoutables combattants, qui utilisent généralement leur don de *téléportation* pour fondre sur la proie qu'ils ont repérée. S'ils réussissent à frapper celle-ci de leurs deux paires de griffes avant, ils leur décochent ensuite une ruade des pattes postérieures. Dans ce cas, ils touchent automatiquement et infligent 2d6 points de dégâts.

Bien que relativement solitaires et asociaux, les cath shee qui ont choisi un partenaire sont prêts à tout pour défendre celui-ci et leur progéniture commune en cas de danger. Si un cath shee voit que son partenaire ou ses rejetons sont menacés, il est pris d'une sorte de frénésie ; il attaque à +4 au toucher et aux dégâts et n'a jamais besoin de faire de test de moral.

Habitat/Société : Les cath shee sont des créatures solitaires ; ils ne s'accouplent qu'au printemps, durant la période des amours, et restent avec leur partenaire pendant l'été s'ils ont eu des petits.

Le reste de l'année, ils préfèrent s'isoler ; ils se définissent un territoire de plusieurs kilomètres carrés et le défendent férocement, y compris contre leurs semblables.

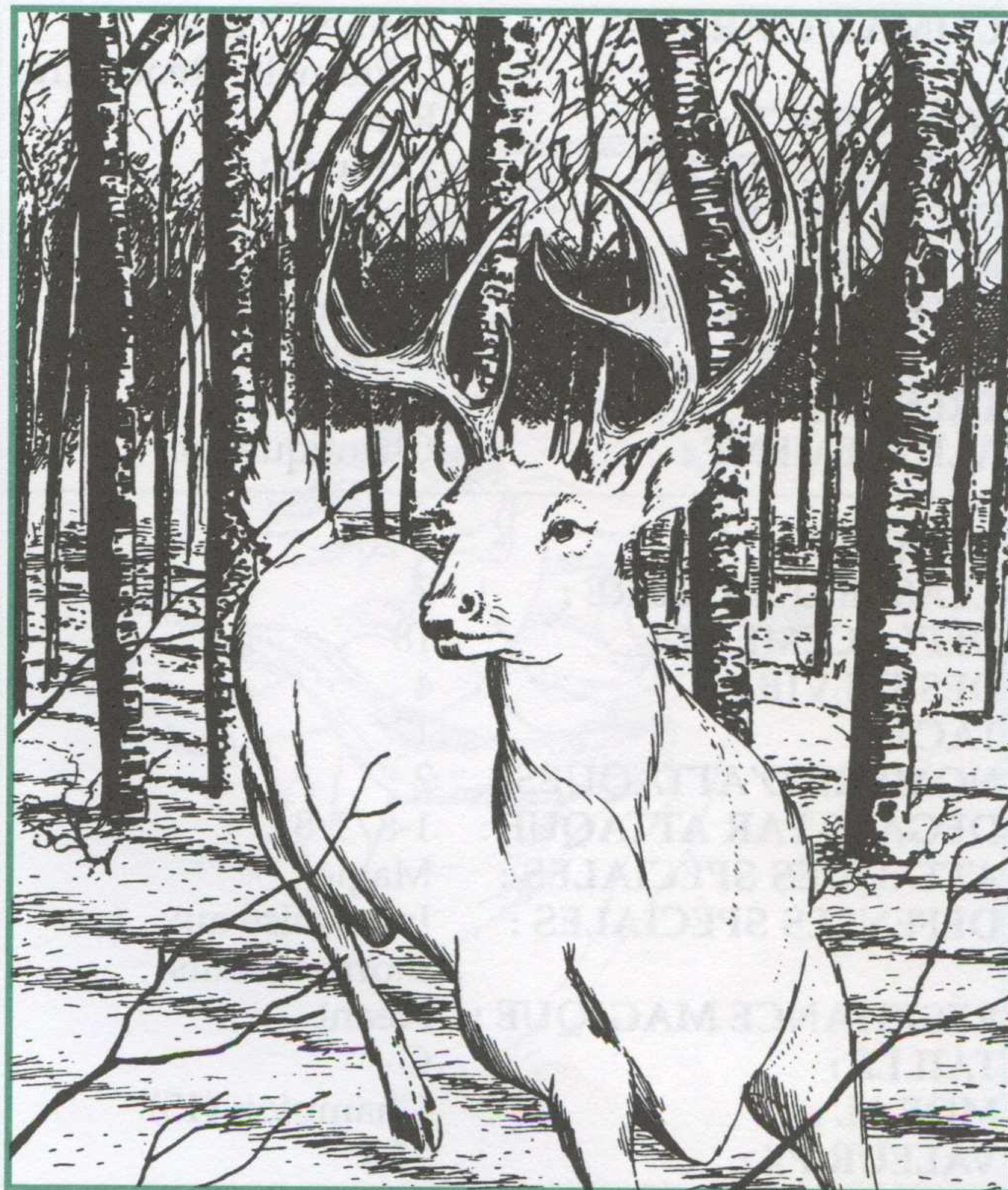
Écologie : Les cath shee sont de redoutables carnivores qui se nourrissent d'autres mammifères (généralement des lapins ou de petits rongeurs). Grâce à leur capacité naturelle de *téléportation*, pratiquement aucune proie ne réussit à leur échapper.

Les cath shee acceptent parfois de servir de compagnons (mais jamais d'animaux domestiques) aux elfes verts et argentés. Un elfe qui souhaite approcher un chat-fée doit jeter 1d20 et consulter la colonne « menaçant » de la Table de Réaction (*GdM*, Chapitre 11), en appliquant tous les modificateurs éventuels. Sur un résultat d'« amical », le cath shee accepte de devenir son compagnon. Après quoi, l'elfe doit effectuer un nouveau jet (cette fois sur la colonne « amical ») tous les 6 mois.

Le Cerf Blanc

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts (l'Éternelle-Rencontre)
FRÉQUENCE :	Unique
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Élevée (14)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique bon

NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	36
DES DE VIE :	6 (48 pv)
TAC0 :	14
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8/1-4/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Double illusoire
RÉSISTANCE MAGIQUE :	10 %
TAILLE :	G
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR PX :	650



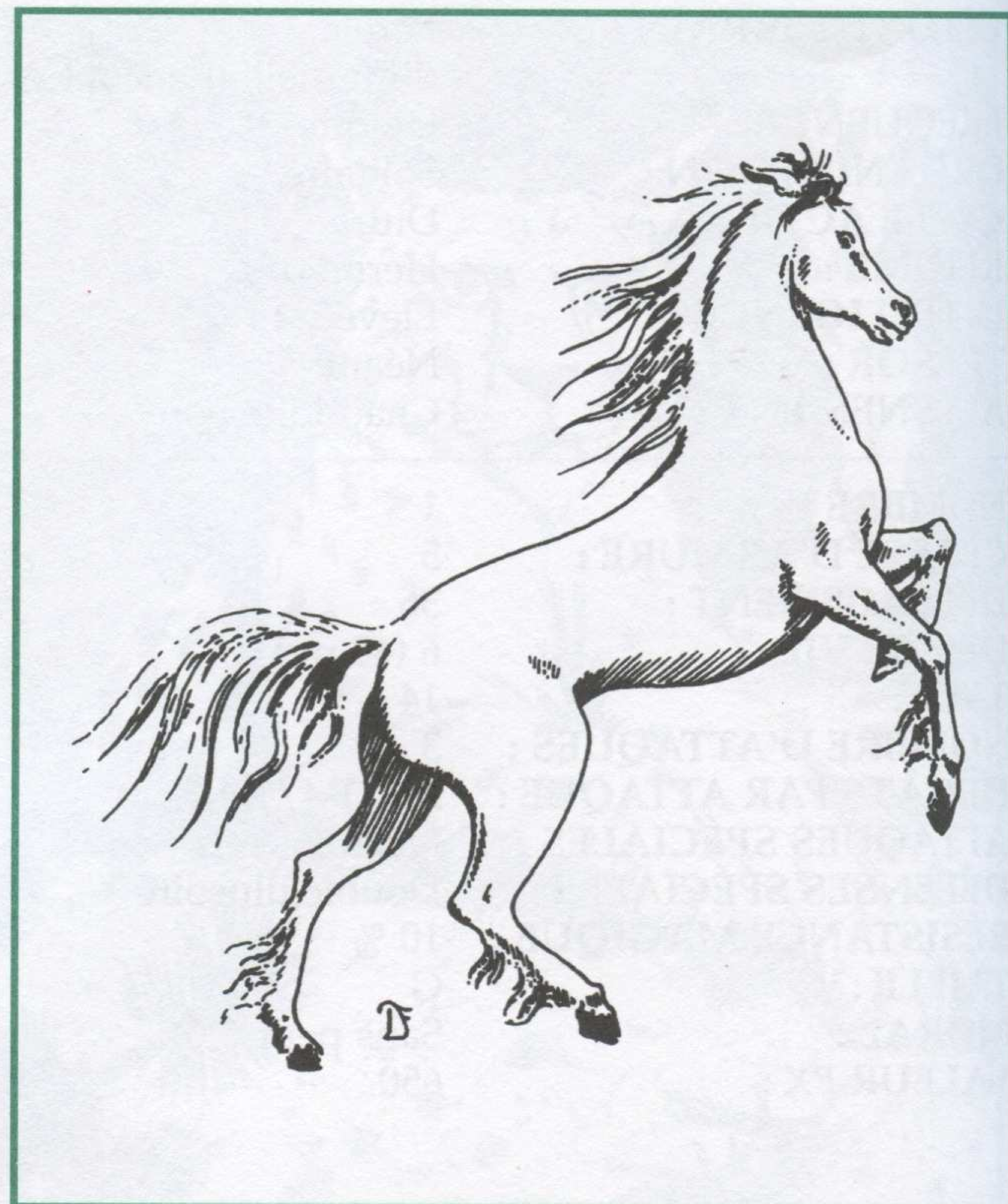
Le Cerf Blanc de Labelas Enoreth est un serviteur très spécial du dieu elfique de la longévité. Physiquement, c'est un énorme animal au pelage blanc comme neige, aux muscles massifs et aux yeux rouges et brillants. Ceux qui ont pu l'observer disent que son aura divine est littéralement tangible, et perceptible par tous ceux qui se trouvent à proximité. Une apparition du Cerf Blanc est considérée comme un présage d'événements importants à venir, car il conduit toujours ceux qui le suivent jusqu'à un endroit où ils reçoivent une vision ou un message divin.

Combat : Le Cerf Blanc se bat normalement, en tentant d'encorner avec ses bois et de frapper avec ses sabots de devant. En tant qu'être divin, il ne court aucun danger sur l'Éternelle-Rencontre ; mais si l'impensable se produisait, et qu'il se retrouvait poursuivi par des ennemis, il serait parfaitement capable de se défendre tout seul ou de leur échapper grâce à son pouvoir de *double illusoire*.

Habitat/Société : Le cerf blanc apparaît lorsque les elfes ont besoin d'être conseillés. Certains affirment qu'il passe le reste de son temps sur le plan de l'Olympe, et ne vient sur le Plan Primaire que lorsque les elfes sont en danger ou ont besoin de ses services. En tant que créature surnaturelle, il ne joue aucun rôle dans l'écologie des monde qu'il visite.

Cheval de lune

CLIMAT/TERRAIN :	Plaines, vallées (l'Éternelle-Rencontre)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à haute (9-12)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE :	5-20
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	18
DES DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé aux morts-vivants
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G
MORAL :	Champion (15)
VALEUR PX :	270



Les chevaux de lune, également connus sous le nom de teu'kelytha, sont une race de chevaux très intelligents, capables d'utiliser la magie, et que l'on ne trouve que sur l'Éternelle-Rencontre. Les derniers troupeaux qui vivaient encore sur Féerune ont été amenés dans l'île pendant la Retraite ; beaucoup continuent aujourd'hui à galoper dans les forêts et les prairies de l'Éternelle-Rencontre, et à servir les elfes en cas de besoin.

Ces animaux magnifiques arborent un pelage dont la couleur va du blanc au gris argent, et une crinière du blanc au noir. Leurs yeux sont profonds et expriment beaucoup d'intelligence, tandis que leurs expressions faciales reflètent une multitude d'humeurs différentes.

Leur tempérament est semblable à celui des elfes qu'ils servent. Ils arpentent l'Éternelle-Rencontre en toute liberté, mais servent volontairement comme montures pour la cavalerie de la Reine Amlaruil.

Combat : Les chevaux de lune sont de bons combattants, beaucoup plus fiables que les chevaux normaux. Chacun d'entre eux a la capacité de jeter un sort par jour. Jetez 1d10 et reportez-vous à la table suivante.

Jet de dés	Sort
1	*Vaporisation prismatique*
2	*Projectile magique*
3	*Bouclier*
4	*Sommeil*
5	*Mur de brouillard*
6	*Déblocage*
7	*Rayon débilitant*
8	*Nuage puant*
9	*Conjuration d'un essaim*
10	*Toile d'araignée*

Les chevaux de lune sont complètement immunisés aux attaques spéciales des morts-vivants (comme l'absorption de niveau ou paralysie), bien qu'ils encaissent quand même les dégâts normaux.

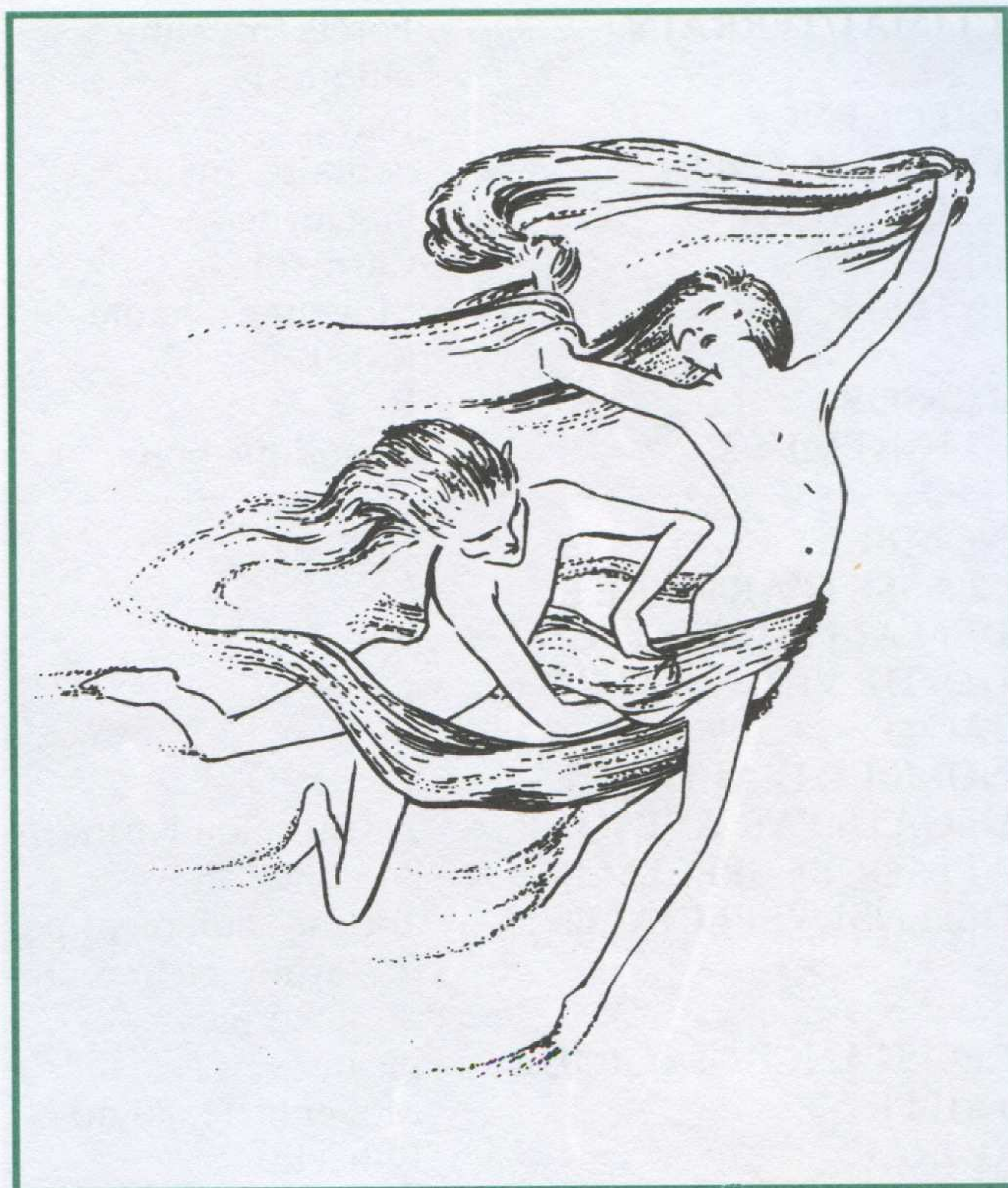
Habitat/Société : Les chevaux de lune se déplacent normalement en troupeaux pouvant comprendre jusqu'à 20 d'entre eux. Mais beaucoup s'associent volontairement avec des elfes, auxquels ils servent de compagnons et de montures. C'est une habitude très ancienne. Les vieilles légendes parlent de héros qui se jetaient dans la bataille fièrement montés sur leur cheval de lune, et de chevaux de lune qui sauvaient la vie de leur maître au prix de la leur. L'alliance entre les deux races existe toujours, et les chevaux de lune servent de montures aux cavaliers de la Reine Amlaruil.

Écologie : Les chevaux de lune souffrent des mêmes problèmes de fertilité que les elfes. Une femelle typique engendre seulement un ou deux poulains durant toute son existence. Les teu'kelytha bénéficient d'une longévité assez exceptionnelle : ils peuvent vivre plus de 200 ans. Les naissances étant tellement rares au sein de leur race, elles sont toujours considérées comme un événement, et célébrées comme il se doit par les chevaux de lune et les elfes.

Kholiathra

9430F

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts, royaumes elfiques
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Groupe
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	24
DES DE VIE :	3 + 3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Malchance
DÉFENSES SPÉCIALES :	*Invisibilité*
RÉSISTANCE MAGIQUE :	25 %
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Moyen
VALEUR PX :	650



En plus de ses illusions savamment élaborées, la déesse Sehanine a chargé ses serviteurs les kholiathras de protéger l'Éternelle-Rencontre. Ces esprits astucieux, généralement invisibles, sont omniprésents dans l'île. Ils veillent sur les elfes, éloignent les navires qui s'approchent trop près et empêchent les accidents mineurs. La plupart des elfes ne connaissent pas l'existence des kholiathras ; pourtant, ceux-ci sont en grande partie responsables de la chance et du bonheur des habitants de l'Éternelle-Rencontre. Dans leur état naturel, les kholiathras sont des humanoïdes transparents aux contours cristallins. Ils peuvent se rendre invisibles à volonté, et se déplacent dans les airs aussi aisément que sur terre, en volant.

Leur pouvoir principal est leur capacité de porter chance ou malchance aux individus qui les entourent. Toute personne se trouvant à moins de 6 mètres de l'un d'eux doit ajouter ou soustraire 4 (selon le bon vouloir du kholiathra) à tous ses jets : attaque, défense, sauvegarde, réaction et compétences.

Combat : Les kholiathras se battent rarement ; ils préfèrent se rendre invisibles et fuir. Mais s'ils y sont obligés, ils peuvent frapper leurs ennemis avec des masses de force invisibles qui leur causent 1d10 points de dégâts.

De plus, tous les PJ reçoivent un malus de -4 lorsqu'ils tentent de frapper un kholiathra invisible.

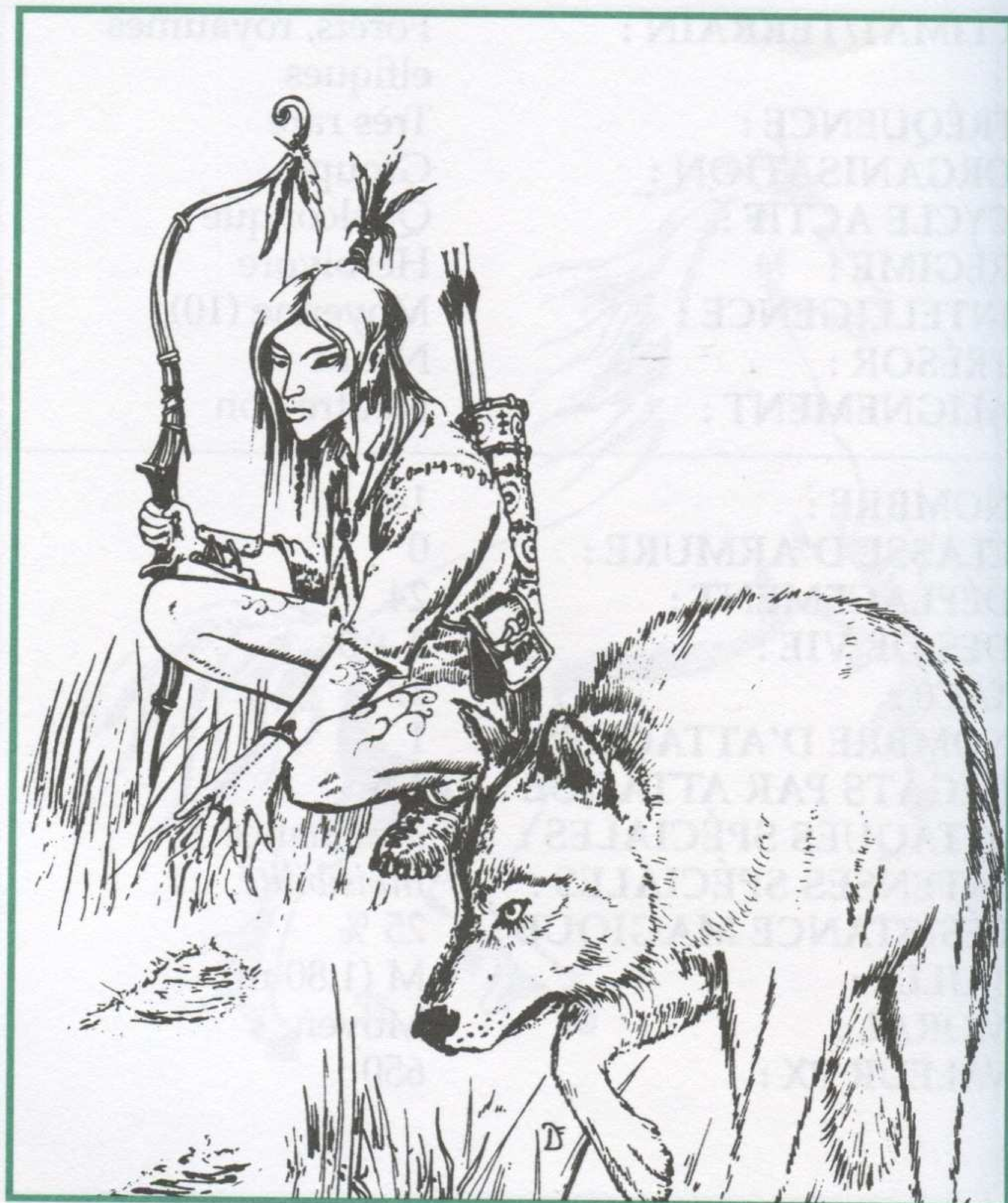
Habitat/Société : Les kholiathras vivent généralement en petits groupes, souvent associés à des communautés elfiques. On peut également en trouver sur le plan de l'Olympe, où ils servent Sehanine et les autres Seldars.

Ils aiment beaucoup les elfes. Certaines personnes affirment même que les kholiathras seraient les esprits d'elfes décédés revenus sur Toril pour aider leur communauté. En effet, ils aiment vivre à proximité des elfes et utiliser leurs pouvoirs pour leur porter chance. Les Seldars envoient souvent l'un d'entre eux pour bénir un elfe nouveau-né ou des guerriers elfes avant une bataille.

Écologie : En tant qu'êtres enchantés, les kholiathras n'ont besoin ni de boire, ni de manger, ni de se nourrir d'aucune façon terrestre. Ils tirent leurs forces de la lumière du soleil, et se rassemblent donc souvent dans les prairies de l'île ou autres endroits ensoleillés. Ils sont joueurs et insouciants, et aiment voleter et gambader dans l'herbe. Voir ces magnifiques créatures flotter gracieusement dans les airs est une expérience inoubliable.

Lythari

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts (royaumes elfiques)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire/meute
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à haute (9-12)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Chaotique bon
NOMBRE :	1 ou 2-12
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	18
DES DE VIE :	4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Touché seulement par des armes en argent ou magiques
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	Moyenne (1, 80 m)
MORAL :	Élite (13)
VALEUR PX :	420



Les lytharis sont des elfes d'alignement bon capables de prendre la forme d'un loup. Contrairement aux lycanthropes ordinaires, ils sont bienfaisants et doux ; et bien qu'ils chassent et tuent de la même façon que les loups, ils ne s'adonnent jamais à la violence gratuite et n'attaquent pas les espèces intelligentes.

Physiquement, ils possèdent une beauté que même les autres elfes trouvent étrange. Sous leur forme elfique, ils sont grands et pâles, avec des yeux bleu clair ou verts et des cheveux argentés. Sous forme de loup, ils sont tout aussi agréables à regarder, avec leur fourrure gris pâle ou argentée et leurs yeux intelligents bleus ou marrons. Ils ne dégagent aucune impression de danger ou de férocité, et semblent au contraire très amicaux.

De petits groupes de lytharis indépendants vivent dans les forêts de l'Éternelle-Rencontre, et il se peut même qu'il en reste quelques-uns sur Féerune.

Combat : Les lytharis ont horreur de la violence et préfèrent s'enfuir que de combattre. Mais s'ils sont acculés ou doivent défendre les leurs, ils se montrent parfaitement efficaces. Sous forme elfique, ils combattent avec des armes normales ; sous forme de loup, ils attaquent avec leurs crocs.

De la même façon que les lycanthropes ordinaires, les lytharis ne peuvent être frappés que par des armes magiques ou en argent.

Habitat/Société : Les lytharis sont plutôt timides ; ils préfèrent vivre dans la forêt, loin de la civilisation, et parfois même des autres elfes. Leurs petits groupes ont une structure anarchique et communautaire ; ils n'ont pas de chef mais se placent tous sur un pied d'égalité.

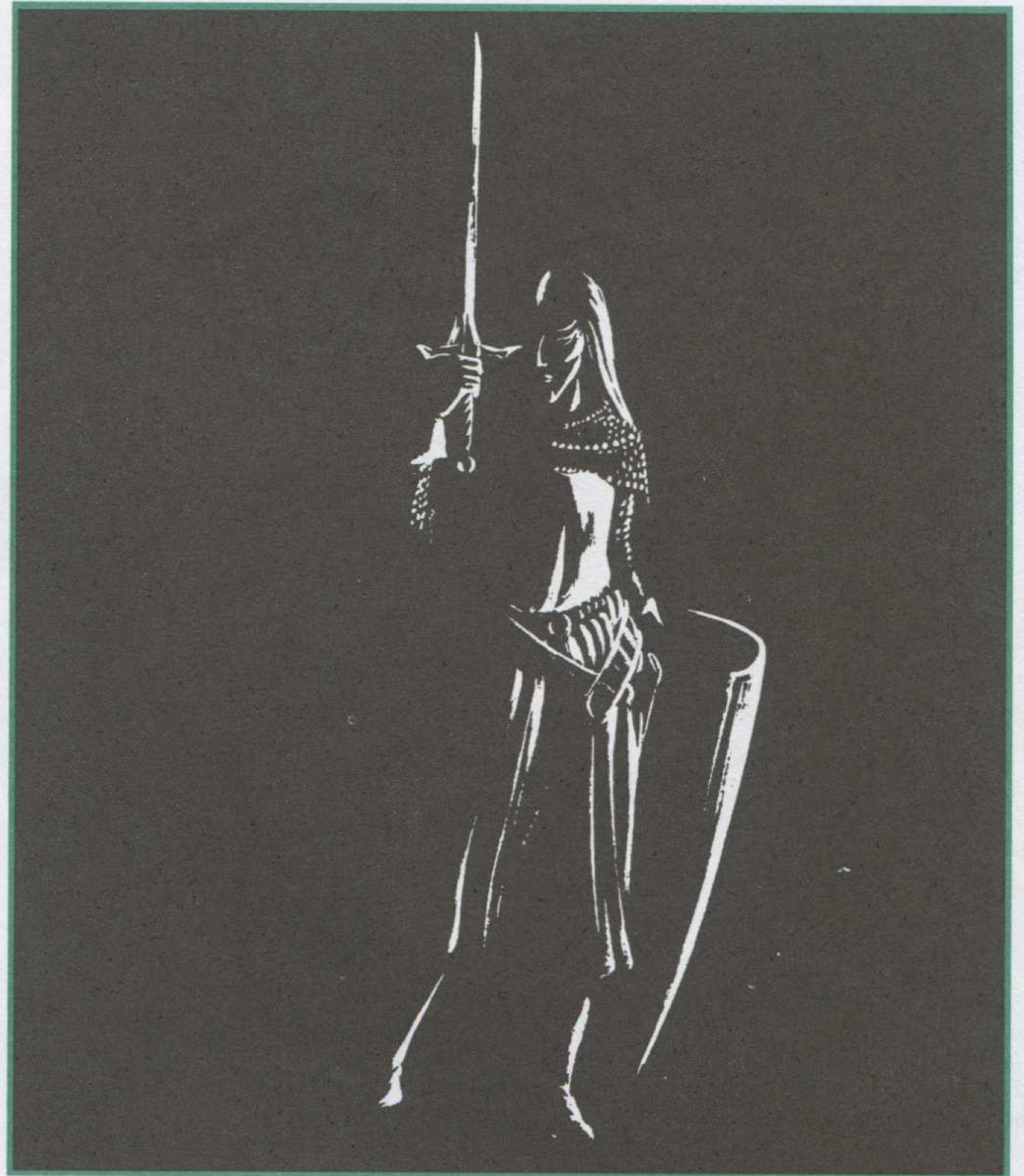
Les lytharis se reproduisent entre eux, mais peuvent aussi engendrer des enfants de leur race en s'accouplant avec des elfes normaux, de la même façon que les autres lycanthropes. Le statut de lythari ne peut être accordé à l'enfant que si ses deux parents sont d'accord.

Sous forme elfique, les lytharis s'habillent de peaux, de fourrures et autres matériaux naturels, comme les elfes verts. Ils se parent également de plumes et de bijoux en os.

Les lytharis vénèrent Rillifane Rallathil et les autres Seldars de la nature, mais adorent surtout Titania et Obéron, de la Cour de Seelie, avec la plus grande dévotion.

Écologie : Que ce soit dans leur forme elfique ou lupine, les lytharis sont des chasseurs ; mais ils sont trop peu nombreux pour représenter un danger pour la démographie de leurs proies. Ils aiment chasser des mammifères tels que les cerfs, les lapins ou les sangliers sauvages.

Révérés



CLIMAT/TERRAIN :	Olympe, Plan Primaire
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Groupe ou armée
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Moyenne à élevée (9-14)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique ou neutre bon

NOMBRE :	10d10
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	15
DES DE VIE :	8 + 3
TAC0 :	12
NOMBRE D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-10 (x 2) ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Destruction des morts-vivants, possède une arme enchantée
DÉFENSES SPÉCIALES :	Armure légère
RÉSISTANCE MAGIQUE :	10 %
TAILLE :	M (1,80 m en moyenne)
MORAL :	Fanatique (18)
VALEUR PX :	3.000

La nature exacte des révérés fait l'objet de nombreux débats parmi les érudits elfes. Certains affirment que ce sont les esprits d'anciens guerriers elfes ayant choisi de défendre leur peuple même au-delà de la mort. D'autres pensent que ce sont des êtres que les Seldars ont créés exprès pour défendre les communautés elfiques.

Quelle que soit leur origine, il ne fait aucun doute que les révérés sont des créatures éthérées impressionnantes, et que lorsqu'ils s'avancent sur le champ de bataille pour défendre les royaumes elfiques, ils représentent une puissance palpable et terrifiante.

Les révérés ressemblent à de grands elfes minces, à la peau pâle et aux yeux violets brillants, vêtus d'armures de plates elfiques en argent étincelant. La plupart combattent à pied, mais certaines légendes évoquent des révérés combattant à dos de cheval en armure de guerre.

Combat : Les révérés apparaissent sur le champ de bataille lorsque des ennemis menacent la nation elfique. Ils sont en groupes de 10 à 100 individus, et interviennent généralement à des moments ou des endroits cruciaux, frappant l'ennemi par derrière ou appuyant les unités elfiques cernées.

Parmi les révérés, 10 % possèdent des armes magiques. Le MD peut choisir une arme et la fournir effectivement à un révéré sur dix parmi ceux présents, ou effectuer un jet pour chacun d'entre eux. Les armes magiques vont de +1 à +4.

De plus, les révérés peuvent provoquer la destruction des morts-vivants ou des créatures mauvaises extraplanaires (comme les tanar'ris). Toute créature de ces deux catégories frappée par un révéré doit réussir un jet de sauvegarde contre la magie mortelle ; sans quoi, elle sera immédiatement détruite (mort-vivant) ou réexpédiée chez elle (créature extraplanaire).

Les révérés portent des armures de plates étincelantes, qui dégagent une lumière aveuglante et infligent à leurs adversaires un malus de -2 au toucher en mêlée, et -4 avec des armes à distance.

Si un révéré tombe sur le champ de bataille, il retourne en Arvandor ; ses armes et son armure disparaissent avec lui. À l'occasion, un révéré peut faire cadeau de son épée magique à un guerrier elfe méritant, mais le cas est assez rare.

Habitat/Société : On ne sait presque rien sur la société des révérés. Il semble que leur fonction principale sur le Plan Primaire consiste à servir les elfes et la civilisation elfique en tant que guerriers et protecteurs. Ils ne parlent jamais, et disparaissent toujours une fois leur tâche accomplie. Enfin, il se peut qu'un seul révéré apparaisse durant une bataille pour défendre un elfe important.

Marco Volo débarque...

...et vous voilà embarqué dans une aventure que vous n'oublierez jamais

Marco Volo est une aventure que personne ne voudrait rater. Depuis la Taverne de la Mère Tathlorn votre groupe d'aventuriers voyagera à travers tous les Royaumes Oubliés à la rencontre de sorciers maléfiques et de monstres innombrables.
Votre mission? ...ça c'est un secret.

Pour quatre à huit personnages-joueurs, les trois épisodes de Marco Volo forment l'une des meilleures aventures pour AD&D® de tous les temps.

Alors, préparez-vous dès maintenant.



Jeux Descartes. 1 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris Tel: (1) 46-48-48-20 Fax: (1) 46-48-48-25
TSR Ltd. 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, Angleterre Tel: 0044-1223-212517 Fax: 0044-1223-248066
Edition français disponible bientôt.

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition



LES ELFES DE L'ÉTERNELLE-RENCONTRE

Depuis bien longtemps, l'Éternelle-Rencontre est un endroit mystérieux, dont on sait seulement qu'il est l'ultime refuge des elfes. Jusqu'à présent, la plupart des détails relatifs à l'île elle-même, sa géographie, ses dirigeants et sa société, sont restés dans l'ombre. On sait que l'Éternelle-Rencontre est protégée par des illusions, et que les navires s'égarent ou disparaissent mystérieusement s'ils approchent de l'île ; et aussi que la marine elfique est la meilleure de tous les Royaumes. On sait également que c'est la Reine Amlaruil qui dirige l'Éternelle-Rencontre, et que son mari Zaor a été assassiné il y plusieurs dizaines d'années. Et c'est à peu près tout.

Ce supplément tente d'exposer et d'expliquer le fonctionnement interne de l'île elfique, afin que celle-ci puisse servir de décor de campagne dans les Royaumes Oubliés. Jusqu'à présent, l'Éternelle-Rencontre a toujours été officiellement réservée aux elfes et fermée aux humains, aux nains et aux autres races. Mais ce supplément vous permettra de l'inclure dans votre campagne, afin que vos joueurs puissent visiter cette île mystérieuse, ou du moins interagir avec ses habitants.

Vous trouverez dans ce supplément :

- de nouveaux sorts (pour les Hauts Mages),
- des PNJ elfes,
- des indications de jeu pour incarner un elfe de l'Éternelle-Rencontre,
- une description des dieux et des déesses de l'île, et
- de nombreuses idées de scénarios pour créer votre propre campagne !

Grâce à ce supplément, vous pourrez enfin introduire dans vos parties la merveilleuse Éternelle-Rencontre. Le voile est levé !

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



ISBN 1 86009 081 8